Games Tribune

magazine

año 1 / Número 12 / Febrero 2010

www.gamestribune.com

XBOX 360 - PLAY STATION 3 - PSP - NINTENDO WII - NINTENDO DS - PC

ANÁLISIS

- Ratchet and Clack : Crank in time
- Silent Hill Shattered Memories
- A boy and his blob
- Tatsunoko vs Capcom
- Darksiders

AVANCES

- S.T.A.L.K.E.R. CALL OF PRIPYAT
- Alien vs Predator
- Final Fantasy XIII
- God of War 3
- Heavy Rain

Entrevistamos a los creadores de: invizimals

Los Simpson En los videojuegos

DARKSIDERS

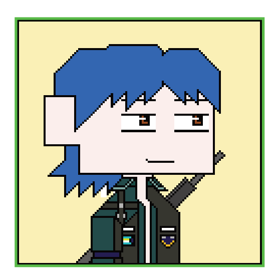
WRATH OF WAR

editorial

NÚMERO 12 - FEBRERO 2010



Estampida de títulos



MIGUEL ARÁN
REDACTOR



Tras un fugaz paso por el mes del hielo, llega febrero. Lo que tendría que ser un mes más, supone un pistoletazo de salida a una de las campañas de lanzamientos mejor surtidas que se recuerdan en la industria. Tanto por calidad como por cantidad

Es casi imposible nombrar todos los lanzamientos que se avecinan en lo que los medios angloparlantes llaman el "1st Quarter" del 2010, pero vamos a intentarlo: Bioshock 2, Mass Effect 2, Final Fantasy XIII, Gran Turismo 5, Heavy Rain, MAG, Battlefield BC 2, Aliens vs Predator, White Knight Chronicles, Monster Hunter Tri. Y un larguísimo etcétera de títulos que a bien seguro nos dejamos, y merecerían estar en la lista por méritos propios.

Con un panorama tan suculento y un presupuesto limitado, los gamers vamos a tener que hacer un cribado y seleccionar de tan apetitoso montón las propuestas más atractivas.

También está la otra cara de la moneda: Las compañías. Que demuestran una gran confianza (quizás un exceso de ella) en sus productos, al no importarles aglutinar los lanzamientos en torno a estas conflictivas fechas que dentro de muy poco no serán si no un campo de batalla para una competencia feroz y despiadada.

Es precisamente para ayudaros en ese cribado, y de paso para demostrar si tanta confianza está justificada o no, que os traemos un nuevo número de GTM, con todas nuestras secciones habituales (marca de la casa) y con la puntualidad y el rigor que son nuestra divisa.

Un mes más, muchas gracias por leernos.



DIRECTOR
Jose Luís Parreño Lara

COORDINADOR
Gonzalo Mauleón de Izco

REDACTOR JEFE
Roberto García Martín

JEFE DE ACTUALIDAD
Ismael Ordás Carro

REDACCIÓN
Aitor Arias Cruz
Gonzalo Mauleón de Izco
Ismael Ordás Carro
Miguel Arán González
Roberto García Martín
José Barberán Humanes
Jose Luis Parreño Lara
Sergio Aragón
Jorge Serrano
Marc Alcaina
Christian Rodriguez
Carlos J. Oliveros Oña

DISEÑO GRÁFICO
Miguel Arán González
Pedro Sánchez
Rosa Roselló
Sr.A

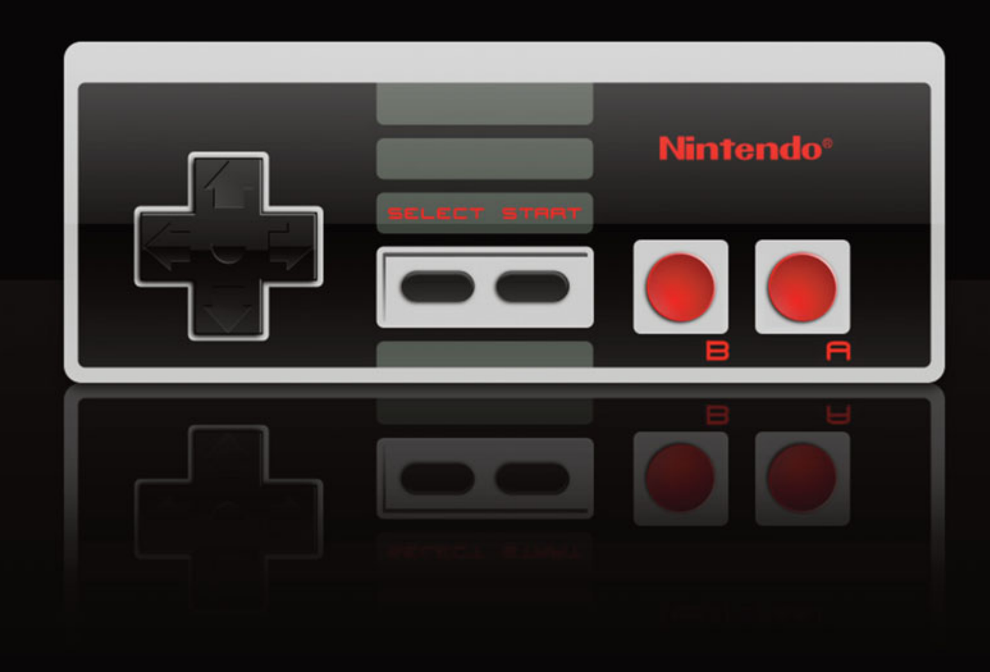
COLABORAN
Marc Rollán (Funspot)

índice

ARTÍCULOS

AVANCES

ANÁLISIS


Nintendo®
SELECT START
B
A

El Noticiero

Entérate de lo último de este mes

Más detalles de Dead Space 2

VG247 ha desvelado nuevos detalles de Dead Space 2, el survival-horror de Visceral Games y EA, el cual estará ambientado tres años después del original y en la estación espacial Sprawl: "Un entorno orgánico, construido con cierto descontrol, y que se levanta alrededor de los fragmentos de una de las lunas de Saturno".

Isaac tendrá nueva habilidades, entre ellas un mayor control de la gravedad cero, pudiendo disparar mientras está en el aire. También hablará por primera vez en la saga.

En cuanto al multijugador: "Todo lo que puedo decir es que va a ser muy divertido, tendrás que desmembrar a tus amigos estratégicamente".

Dead Space 2 llegará al mercado en 2010 para Xbox 360, PlayStation 3 y PC.

Primeros detalles de Star Wars: El Poder de la Fuerza II

Presentado en 2008, Star Wars: El Poder de la Fuerza continúa siendo el título más exitoso de Star Wars, con una cifra de ventas cercana a los siete millones de unidades en todo el mundo. El juego continúa recibiendo galardones como el premio de los Writers Guild of America.

En Star Wars: El Poder de la Fuerza II los jugadores deberán asumir de nuevo el papel del aprendiz secreto de Darth Vader a lo largo de los sucesos presentados en el inexplorado tiempo que se sucede entre Star Wars Episodio III: La venganza de los Sith y Star Wars Episodio IV: Una nueva esperanza.

“El Productor Ejecutivo Haden Blackman y su equipo han sido capaces de realizar un nuevo trabajo sobre la base del exitoso juego original y crear una perfecta combinación con la mejor acción y un absorbente argumento. El Poder de la Fuerza II ofrece a los fans la oportunidad de hacer uso de la fuerza como nunca antes en el universo Star Wars”, ha comentado Darrel Rodríguez, Presidente de LucasArts.

Resonance of Fate llegará traducido

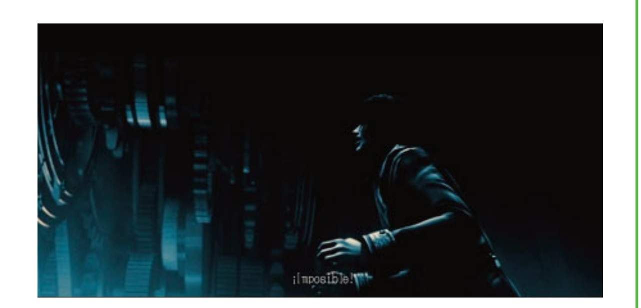
SEGA Europe ha confirmado que Resonance of Fate, el esperado RPG japonés estará traducido al castellano. Los jugadores



Dead Space 2 estará ambientado 3 años después del original y localizado en la estación espacial Sprawl. Isaac contará con nuevas habilidades, entre las que destacarán un mayor control sobre la gravedad cero



podrán elegir voces en inglés o japonés, pero podrán disfrutar de textos en su propio idioma. Todos los menús, conversaciones con personajes no jugables y otros textos han sido traducidos por el equipo de traducción de SEGA para ofrecer la máxima calidad posible.



Resonance of Fate nos transporta al futuro donde la Tierra no tiene capacidad para albergar vida. Una torre que se construyó como proyecto experimental para mantener la vida es el único lugar donde los humanos pueden sobrevivir. Como parte de la Firma Militar Privada nuestros héroes (Vashyron, Zephyr y Leanne) realizan encargos para sus clientes que poco a poco les llevarán a descubrir los secretos ocultos del mundo donde viven. Desarrollado por tri-Ace, el prestigioso estudio de creación de videojuegos de RPG, Resonance of Fate aporta varias novedades al género incluyendo una espectacular acción cinemática con armas de fuego y un diseño peculiar con un estilo punk-alternativo.

Mega Man 10 estará disponible en formato descargable

A través de WiiWare, Xbox Live y PlayStation Network.

DISPONIBLE LA DEMO DE MGS PEACE WALKER

Con su lanzamiento confirmado hace muy poco para el próximo 27 de Mayo, Konami ofrece ahora la oportunidad de poder jugar un avance de lo que será el juego final con esta versión europea –en inglés de la demo del juego. Disponible a través de PlayStation Store, y bajo el título de “METAL GEAR SOLID PEACE WALKER: DEMO-OPS” la demo incluye cuatro tipos de misión, incluyendo las que estuvieron disponibles durante el pasado Tokyo Game Show, y más contenido adicional.

METAL GEAR SOLID PEACE WALKER marca la vuelta de la conocida franquicia de acción e infiltración. Con Hideo Kojima encargándose de este proyecto, la nueva secuela ofrece un diseño completamente original, con un argumento e que retomará la historia en el punto en el que Metal Gear Solid 3: Snake Eater para PlayStation 2 terminó.

El juego basará su acción en Centroamérica, en 1974. Los jugadores tomarán el control del famoso Naked Snake (Big Boss): el legendario héroe que ya salvó al mundo del holocausto.

Capcom ha anunciado el lanzamiento de Mega Man 10 a través de WiiWare, Xbox Live y PlayStation Store en el mes de Marzo de 2010. Mega Man 10, la última entrega de la popular franquicia de Capcom, retrotraerá a los nostálgicos a los tiempos de las clásicas entregas 2D de Mega Man, en una entrega que unirá la acción retro y los añejos gráficos inspirados en la consola NES.

Es el año 20XX y un sospechoso brote de Roboenza, una especie gripe robótica, se ha desencadenado. Se esparce por el mundo como la pólvora derribando los robots por doquier. Los robots infectados han quedado fuera de control, destruyendo la ciudad y¿Quién se encuentra detrás de todo este embrollo?Será Mega Man quién se encargará de afrontar esta siniestra amenaza y llevar al fondo de este misterioso virus.

Ventas de Borderlands y próximos trabajos de Take-Two

Take-Two ha presentado los resultados económicos correspondientes al último cuarto del año fiscal de 2009 y dado algunos datos sobre los próximos trabajos de la compañía.

En cuanto a resultados económicos Take-Two ha ingresado 343 millones de dólares y perdió 22 millones. Más de la mitad de los ingresos provenían de Xbox 360 en comparación con poco más de un quinto de PlayStation 3 y un 5% de Wii.

En cuanto a Borderlands, "ha vendido más de 2 millones de copias en todo el mundo y se ha convertido en una franquicia clave para Take-Two".

Lainie Goldstein, director financiero, declaró que actualmente están trabajando en 33 nuevos títulos -3 menos que el pasado año-, como Bioshock 2, Max Payne 3, una nueva versión de Civilization para Facebook o el recién anunciado Spec Ops: The Line.

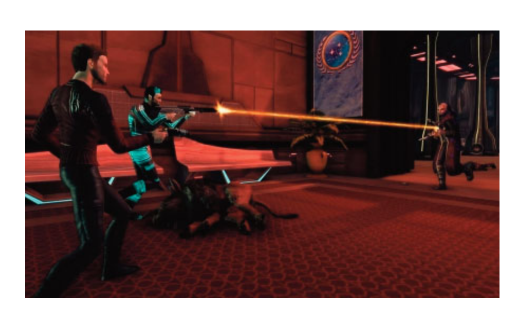
Leonard Nimoy vuelve a interpretar al legendario Spock en Star Trek Online

Atari y Cryptic Studios han anunciado que Leonard Nimoy, el actor que dio vida al legendario y querido personaje de Spock hace más de 40 años, ha pasado a integrar el plantel de actores de doblaje de Star Trek Online, el primer juego de rol multijugador online (MMORPG) que se ambienta en el universo “Star Trek”.

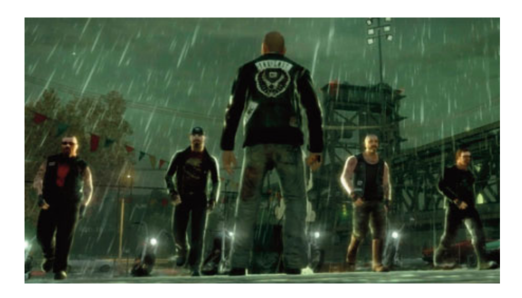
Nimoy, quien no hace mucho ha vuelto a interpretar su personaje de “Spock Prime” en la versión de 2009 de “Star Trek”, prestará su voz a la secuencia de introducción de Star Trek Online. La voz de Nimoy, la cual es bien conocida por millones de aficionados de todo el mundo, también se podrá escuchar durante ciertas escenas y eventos clave del juego.

El propio Leonard Nimoy no











ha dudado en declarar que “estoy encantado de poder participar en Star Trek Online. En este juego, se recrea con mucho acierto y se da mucha importancia a la esencia de ‘Star Trek’: la exploración y la aventura. Me encanta que toda una nueva generación de aficionados pueda descubrir nuevas fronteras en el universo ‘Star Trek’”.

Por su parte, Jim Wilson, Presidente y directivo de Atari, ha declarado que “la participación del señor Nimoy en Star Trek Online lleva el juego a un nuevo nivel. Cuando los aficionados a ‘Star Trek’ oigan su voz, sabrán que ‘Star Trek Online’ forma parte del universo ‘Star Trek’”.

Bigben lanza Cyberbike

Cyberbike introduce una nueva forma de hacer deporte en el hogar. El juego invita al jugador a usar su conciencia ecológica para limpiar los caminos y carreteras de las fuentes de contaminación que están arruinando el planeta, los "Cyclo", mientras pedalea en algunos de los más increíbles vehículos que has podido imaginar en tierra, mar y aíre. Utiliza la bicicleta que viene con el juego para recorrer los 18 circuitos. Mientras progresas, tendrás que desbloquear numerosos accesorios para personalizar tus vehículos y equipamiento; así tendrás acceso a nuevas mochilas o distintos colores para los vehículos.

Toda la familia podrá divertirse en los tres modos de juego: Fitness, Modo historia, y Multijugador (para hasta cuatro jugadores por turnos).

Un accesorio original: la bicicleta de ejercicios que viene con el juego es una verdadera innovación. Es muy fácil de conectar a la Nintendo Wii y puede ser usada por toda la familia gracias al sillín y manillar ajustables.

Modern Warfare 2 es el juego más descargado del año

Según los datos extraídos por TorrentFreak, Call of Duty: Modern Warfare 2 ha sido el juego más descargado de 2009. El título de Infinity Ward fue descargado cerca de 4.100.000 veces en su versión para PC, lo que supone una pérdida para Activision de 245 millones de

Jesse Divnich, director del grupo de analistas EEDAR ha declarado a Game Informer que es posible que Rockstar presente Grand Theft Auto V en el E3 de 2010: “Pienso que vamos a saber algo sobre otro GTA. Creo que no habrá nada jugable pero mostrarán algún tipo de teaser porque creo que un año después, en 2011, vamos a ver otro GTA”.



dólares en ventas para dicha plataforma. Le siguen de cerca Los Sims 3 (3.200.000), Prototype (2.350.000), NFS: Shift (2.100.000) y Street Fighter IV (1.850.000).

Modern Warfare 2 también ha sido el más descargado para Xbox 360 con 970.000 descargas y New Super Mario Bros. lo es para Wii con 1.150.000 descargas.

El número total de descargas dobla a las del pasado año, haciendo que el PC sea la plataforma más pirateada, tres veces más que Wii y Xbox 360.

PlayStation 4 podría no incluir el chip Cell

Según la web japonesa Impress Game Watch, Sony está buscando alternativas al procesador Cell para su próxima consola de sobremesa, que estaría lista en 2012. Una de las razones de esta cambio podría ser el reciente anuncio por parte de IBM de que dejará de trabajar en el sucesor del chip Cell, el procesador que utiliza actualmente PlayStation 3. Según esta fuente Sony está considerando el uso de la nueva arquitectura de Intel, Larrabee (aún en desarrollo), para PlayStation 4 siempre y cuando tenga la potencia suficiente para procesar contenidos 3D.

De momento no hay nada confirmado por ninguna de las partes, pero la misma fuente apunta a que Intel estaría interesada en formar parte del hardware de la próxima consola de Nintendo.

Hironobu Sakaguchi trabaja en un proyecto para iPhone

El creador de Final Fantasy y de Lost Odyssey ha declarado en la web de Mistwalker que, además de trabajar en un proyecto todavía no anunciado, su equipo se encuentra desarrollando un nuevo título para iPhone. Los primeros rumores apuntan a que podría tratarse de una versión de Blue Dragon para el teléfono de Apple, pero ninguna de las partes lo ha confirmado.

Habrá que esperar a que el proyecto se encuentre en un estado avanzado de desarrollo para conocer más detalles sobre él.

Nintendo distribuirá Monster Hunter Tri en Europa

El próximo mes de abril Monster Hunter Tri será publicado y distribuido por Capcom en Norteamérica, pero la compañía japonesa no se encargará de su distribución en Europa, Nintendo "será la responsable de las ventas, comercialización y distribución" de Monster Hunter Tri en Europa.

Monster Hunter Tri fue lanzado el pasado mes de agosto en Japón, donde fue todo un éxito entre la crítica y el público.

Project Natal confirma su lanzamiento para 2010

Durante la conferencia de Microsoft en el CES 2010 de Las Vegas el gigante de Redmond ha anunciado que Project Natal será lanzado las próximas navidades, presumiblemente en noviembre. La compañía ha publicado un nuevo video sobre el funcionamiento de Project Natal protagonizado por varios de sus desarrolladores, como Kudo Tsunoda y Peter Molyneux.

Habrá que esperar hasta el E3 para conocer más detalles de su lanzamiento, los juegos que lo

acompañarán, su precio y el nombre definitivo.

Sony llevará el 3D a PlayStation 3

El CES 2010 está teniendo un claro protagonista, el 3D. Sony ha presentado hoy durante su conferencia sus planes para llevar los gráficos estereoscópicos a su consola de sobremesa. La compañía japonesa ha anunciado acuerdos con compañías como IMAX y ESPN para la creación de canales con contenido 3D, una nueva gama de televisiones Bravia con soporte para esta tecnología y el Blu-Ray 3D.

En cuanto a videojuegos, los primeros títulos compatibles son Avatar, Super Stardust HD y Gran Turismo 5, que podrán ser jugados en PlayStation 3 mediante una actualización del firmware de la consola.

Infinity Ward podría no desarrollar Modern Warfare 3

La web VG247 ha desvelado que la próxima entrega de Call of Duty: Modern Warfare podría no ser desarrollada por Infinity Ward debido a que la desarrolladora de California estaría pensando en abandonar la franquicia para desarrollar una nueva IP. La web apunta a que Sledgehammer Games, formada porGlen Schofield y Michael Condrey -antiguos directivos de Visceral Games- podría coger el relevo de Infinity Ward y encargarse de próximas entregas de Modern Warfare.

Por otro lado, el próximo mes de noviembre podría llegar al mercado el Call of Duty desarrollado por Treyarch ambientado en Vietnam.

Lionhead desvelará más detalles de Fable III el mes que viene

Sam Van Tilburgh, Community Manager de Lionhead, ha informado a través de su Twitter que desvelarán nuevos detalles de Fable III el mes que viene, probablemente en el Gamefest de Seattle que se celebrará el 10 y 11 de febrero. Se espera que se muestre el primer material ingame del título y qué papel tendrá Project Natal en la jugabilidad del mismo.

Fable III, que fue anunciado en la pasada Gamescom, llegará a Xbox 360 a finales de año

Ace Combat regresa a PSP con Joint ASssault

Ambientado en los cielos de ciudades del mundo real como son Tokio, Londres y San Francisco, entre otras, los jugadores podrán ponerse en la piel de los pilotos aliados y partir en numerosas misiones originales en las que su labor será eliminar al enemigo en fieras batallas aéreas entre cazas. La nueva "visión de combate mejorado" hará más dinámicos y creíbles los combates, aprovechando los vastos entornos aéreos para crear una increíble sensación de alta velocidad; gracias a eso, los jugadores sentirán la emoción pura de los tiroteos a velocidades supersónicas.

La inteligencia artificial también estará renovada, y evolucionará durante las misiones según las elecciones que tome el jugador a lo largo de la campaña, logrando así una experiencia jugable todavía más rica y profunda.

Junto a las nuevas características en términos de jugabilidad, el equipo se ha centrado en conseguir los mejores gráficos vistos hasta la fecha en un juego de combate aéreo para PSP, así como también se han potenciado las funciones online. El modo multijugador permitirá a los expertos pilotos enfrentarse en el modo versus online para hasta ocho jugadores, o bien cooperar en el modo campaña cooperativo para hasta cuatro amigos.

Konami anuncia Sports Islands para DS

Konami Digital Entertainment GmbH lanzará la popular serie deportiva Sports Island de Hud-

Enterbrain ha comunicado que Final Fantasy XIII ha vendido más de 1.5 millones de unidades en sus primeros cuatro días a la venta en las tiendas japonesas, de las cuales 1.1 millones se vendieron el primer día que salió a la calle



son Soft para Nintendo DS en Mayo de 2010, con 10 nuevos deportes diseñados especialmente para la portátil.

Sport Island DS utiliza una combinación de las posibilidades de la pantalla táctil de la consola, y hace uso de los botones para dar al jugador el control de los 10 deportes. Los jugadores pueden probar con suerte en el Rugby, Pin Pong, Sepak Takraw (una versión de Voleibol donde se utilizan los pies en vez de las manos)combates de pulso, Bobsled, Escalada, Paracaidismo, Tiro al Plato, Golf y Animación.

Nuevos detalles de Halo: Reach

La revista Game Informer ha desvelado nuevos detalles del que será el último título de la saga Halo desarrollado por Bungie. Las nuevas informaciones se centran sobre todo en el apartado gráfico. Reach usará el mismo motor que Halo 3 y ODST pero con importantes mejoras que permitirán mostrar un mayor número de personajes y vehículos en pantalla.

Por primera vez en la saga está utilizando técnicas de captura de movimientos para recrear de forma más fiel el movimiento de los personajes. Además la empresa Image Metrics, conocida por su proyecto "Emily", se encargará de la animación facial de cada uno de los protagonistas.

La iluminación también sufrirá cambios, permitiendo el manejo de entre 20 y 40 fuentes de luz dinámica en vez de las 3 de la tercera entrega de la saga. También se eliminarán algunos elementos del arsenal para intentar regresar a la esencia del primer Halo.

El lanzamiento de Halo: Reach está previsto para el último cuarto del año.

Gran Turismo 5 se retrasa

Sony Computer Entertainment ha anunciado que se retrasa el lanzamiento de Gran Turismo 5 en todos los territorios hasta el próximo verano. La compañía, que no ha detallado los motivos del retraso, anunciará la nueva fecha de lanzamiento en las próximas semanas.

Gran Turismo 5 fue anunciado durante el E3 de 2006. El simulador de conducción de PlayStation 3, que tiene un coste de desarrollo de 60 millones de dólares, incluirá 1.000 vehículos y 20 localizaciones diferentes.

La EC de Just Cause 2

Square Enix London Studios, parte de Square Enix Europe, ha anunciado hoy que las reservas anticipadas de Just Cause 2 en España tendrán como contrapartida una edición limitada del juego. Disponible únicamente para las reservas del juego, el pack incluirá un imprescindible conjunto de materiales compuesto por el juego y herramientas descargables para el mismo, que permitirán al usuario crear el caos más complete por tierra, mar y aire.

En un embalaje exclusivo, la edición limitada se completa con el Pack del Mercado Negro del Caos, que incluye cinco gadgets y pistolas descargables imprescindibles, además de actualizaciones de gadgets experimentales y de armamento pesado creados por la División de Investigación y Desarrollo de la Agencia, así como un Mapa Desplegable de la Isla de Panau, con información y los puntos conflictivos donde provocar el caos y la destrucción.

Just Cause 2 Edición Limitada, junto al Pack del Mercado Negro del Caos y al Mapa Desplegable de la Isla de Panau está disponible, únicamente a través de la campaña de reserve anticipada durante un período limitado a un número determinado de unidades. La única forma de conseguir tu ejemplar es reservar el juego a través de las tiendas que participan en la promoción.

TEXTO: ISMAEL ORDÁS
JOSÉ BARBERÁN






La gran historia
de los videojuegos
por entregas
LEVEL
9
SCORE
208900
LIVES
8
Capitulo 9: 1992

1992, un buen año de juegos

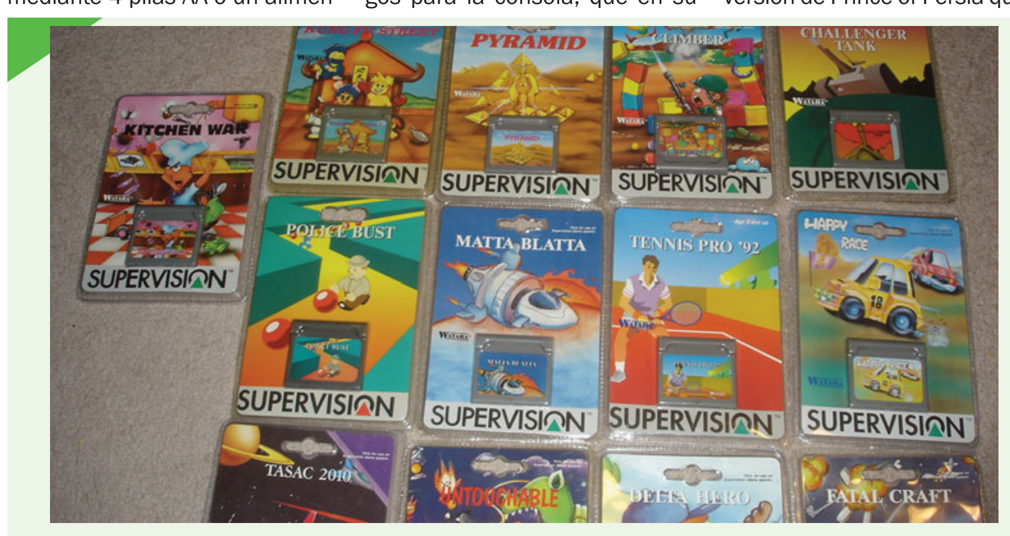
Los Juegos Olímpicos en Barcelona, la Exposición Universal en Sevilla ... y toneladas y toneladas de diversión de la mano de una gran número de juegos para todas las plataformas. 1992 fue otro gran año para los que gustamos del ocio digital.

Tras el animado año anterior en materia hardware, 1992 llega más tranquilo en ese aspecto, solo asistimos a la presentación de una nueva consola portátil, un nuevo intento de discutir el reinado de la Game Boy de Nintendo por parte de una empresa desconocida en el sector. Se trata de la Watara Supervision, la consola de mano con más versiones conocidas, pues se han documentado hasta once variaciones del mismo modelo para los distintos mercados en los que se distribuyó.

Dispone de una CPU M65C02 a 4 MHz, una pantalla de 2.37 x 2.37 pulgadas que da una resolución de 160 x 160 pixels en 4 niveles de gris y se alimenta mediante 4 pilas AA o un alimentador de red compatible con el de la Game Boy; permite la conexión entre dos consolas mediante un conector de comunicaciones DE-9 entre las dos máquinas para juegos de dos jugadores y dispone como accesorio del TV Link, que permite conectar la consola a un televisor y visualiza los juegos en cuatro colores.

La Watara Supervision no llegó nunca a amenazar la primacía de Game Boy, ni siquiera el segundo puesto de Game Gear pero logró un buen número de ventas para venir de una compañía desconocida en el sector sin experiencia en el mismo. A lo largo de los cinco años que estuvo a la venta se lanzaron más de 40 juegos para la consola, que en su mayoría eran versiones, casi copias, de los más vendidos para Game Boy.

1992 es un muy buen año para Game Boy, su catálogo se amplía en cerca de 100 juegos entre los que se incluyen un buen número de "pesos pesados", Batman: Return of the Joker, Bionic Commando, la versión de Bomb Jack, Double Dragon III: The Sacred Stones, Exodus: Journey to the Promised Land y Megaman II / Megaman III. Las grandes sagas de Nintendo también llegan a su portátil con Kirby's Dream Land, Kid Icarus: Of Myths and Monsters, Metroid II: Return of Samus o Super Mario Land 2: 6 Golden Coins. Llega también la excelente versión de Prince of Persia que es



El catálogo de Watara Supervision estaba compuesto en su mayoría por versiones de los juegos de Game Boy más vendidos.



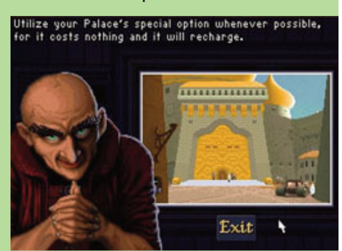
Dune II: The Building of a Dinasty es el juego que cambiaría el género de la estrategia y que sumaría un buen número de jugadores al mismo.

Dune II: The Building of a Dinasty (Dune II: Battle for Arrakis en Europa y la conversión a Megadrive) es un juego de estrategia en tiempo real creado por Westwood Studios para PC. Esta basado en la película de David Lynch (1984) Dune, que a su vez es una adaptación al cine de la colección de novelas de Frank Herbert del mismo título.



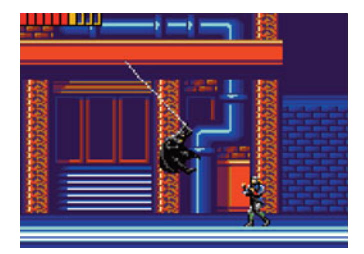
Es una continuación del primer Dune, desarrollado por Cryo Interactive y publicado por Virgin Interactive el mismo año que la segunda parte; pero del primer juego toma unicamente la historia ya que el desarrollo es totalmente diferente. Mientras que el primer juego de la saga es una aventura con unos pequeños toques estratégicos, Dune II: The Building of a Dinasty definiría las pautas principales de un nuevo género, la estrategia en tiempo real (RTS). Ya hubo otros juegos que permitían crear estructuras y unidades y controlarlas en tiempo real pero ninguno hasta Dune II consiguió sentar unas bases tan solidas, validas aún hoy en día, que permitiese separarlos tan claramente de los juegos de estrategia por turnos que reinaban por la época.

Tres familias luchan por el control del planeta Arrakis, fundamental en la batalla por el poder en el universo porque es el único en que se produce la "especia". Deberemos seleccionar si luchamos por los orgullosos Atreides, los implacables Harkonnen o los Ordos, nueva familia creada para el juego que no aparece en las novelas de Frank Herbert. Cada una de las familias tiene una personalidad diferente y unas unidades especiales, los edificios, aunque tienen un diseño diferente para cada familia, tienen las mismas características y funcionalidades salvo el Palacio que tiene un ataque especial diferente. Deberemos recolectar la especia, construir edificios de todo tipo y unidades tanto de recolección como militares. El equilibrio es la llave del éxito y la complejidad del juego está ahí, si no recolectamos suficiente especia no podemos construir edificios y unidades, pero si no somos capaces de defendernos de los ataques de las otras familias y atacar sus edificios clave no avanzaremos en la aventura, el equilibrio entre unidades de ataque es también fundamental, así como el desarrollo de los edificios que nos permitan construir unidades cada vez más potentes.



En 1998 se lanzaría una revisión con el título de Dune 2000.

lanzado este mismo año para Game Gear, que a pesar de tener un buen año de lanzamientos ve como la consola portátil de Nintendo comienza a marcar distancias en número de unidades vendidas por dos motivos fundamentales, la autonomía de las pilas de la Game Boy es mucho mayor y la mayor parte de las third parties trabajan en exclusiva para Nintendo. Aún así los jugadores de la portátil en color de Sega pueden disfrutar durante 1992 de Batman Returns, un arcade



plataformero inspirado en la segunda película del Caballero Oscuro. Unos gráficos alucinantes para la GG, una variedad de movimientos muy amplia para nuestro héroe y una ambientación bastante lograda teniendo en cuenta las limitaciones de la consola. También llegarían Phantasy Star Adventure y Phantasy Star Gaiden, el juego oficial de los Juegos Olímpicos Olympic Gold: Barcelona '92 U.S. Gold que era exclusivo de Sega, el excelente Streets of Rage o el juego de The Terminator de Virgin Games.

Seguimos con Sega pero ahora con la Megadrive / Genesis. Destaca Sonic The Hedgehog 2, el erizo azul que ya se ha convertido en mascota indiscutible de la marca vuelve y lo hace con nuevo aliado que se presenta por primera vez, Tails, que puede ser manejado por un segundo jugador en modo competitivo. Hay dos versiones diferentes de este juego, una para el mercado japonés y otra para los mercados europeo y americano, el comienzo es el mismo para las dos pero el desarrollo es diferente. Se lanza también para Master System, en un último intento de revitalizar su consola de 8 bits, y para Game Gear. Destacan también Batman Returns y Street of Rage 2 de la misma Sega o juegos de otras compañías como PGA Tour Golf 2 de Electronic Arts o Side Pocket de Data East que mantienen el nivel en un catálogo que poco a poco se va haciendo importante.

NES envejece mejor que la master System y recibe aún un buen puñado de títulos de calidad, Yoshi de la propia Nintendo o Danny Sullivan's Indy Heat de



Tradewest y Micromachines Aladdin version de Codemasters son buenos ejemplos de ello. Pero ha llegado el momento de la SNES y 1902 puede considerarse el año del despegue definitivo de la consola de 16 bits de Nintendo, la marca nipona apuesta fuerte y dos pesos pesados se incorporan a su catálogo: Super Mario Kart y Zelda: A Link to the Past, dos de las franquicias clave de la gran N.



No es fácil competir con dos joyas del gran Miyamoto pero no fueron los únicos grandes juegos que recibiría SNES en el año, Konami hizo la versión de Batman Returns y Contra III The Alien Wars, de la misma desarrolladora, o Super Soccer de Human Inc. mantuvieron un buen nivel.



Los Microordenadores dan sus últimos coletazos y una buena parte de sus usuarios se pasan al PC, Dune II (nuestro juego del año) reinventa el género de la estrategia en el que tenemos que destacar el PC Futbol 1.0 de Dinamic. Pero estamos en la época dorada de la aventura gráfica y en 1992 llegaría de la mano de LucasArts una de las mejores aventuras de la historia: Indiana Jones and the Fate of Atlantis, tomamos de nuevo el papel del arqueólogo más famoso del cine en una aventura que no está basada en película alguna, esta libertad de guión y desarrollo conduce a un juego prácticamente perfecto, que se llegó a rumorear se pasaría al cine. Sierra contraataca con King's Quest VI: Heir Today, Gone Tomorrow o el remake de Police Quest I: In Pursuit of the Death Angel pero no consigue hacer sombra a Lucas.

Un nuevo género se forja en PC, el estudio francés Infogrames programa Alone in the Dark, considerado como el precursor del survival horror. Con una atmósfera densa, cargada de temas y personajes inspirados en la obra de H. P. Lovecraft manejamos a Edward Carnby o Emily Hartwood en Derceto, una mansión en la



que se ha suicidado el pintor Jeremy Hartwood. Una perfecta ambientación y una perfecta mezcla de escenarios 2D y personajes 3D hacen de Alone in the Dark uno de los juegos destacables del año 1992.

Wolfenstein 3D es un shooter en primera persona que popularizó el género para PC. Fue creado por Id Software y distribuido por Apogee Software en mayo de 1992. El personaje jugable es William J. Blazkowicz, un espía estadounidense intentando escapar de la fortaleza nazi en la cual se encuentra prisionero. Fue precursor de los shooter 3D en PC, después vendrían Doom y Quake, y de la distribución vía shareware, el primer episodio (diez misiones) era gratuito, lo cual le daría una amplia difusión al poderse copiar libremente, la versión comercial contenía tres episodios (incluido el gratuito) y algunos extras para un total de 60 misiones.





Richard Allen Garriott nace en Cambridge (Inglaterra) en 1961. Desde muy joven comienza a estudiar programación y se decanta por el lado más “lúdico” de la misma, trata de juntar su profesión con sus aficiones que no son otras que los juegos de rol de Dungeons & Dragons y el universo de Tolkien.

En 1979 programa un juego en Basic para Apple II de título Akalabeth. Consigue vender algunas copias y una de ellas llega hasta California donde un empresario de California Pacific le propone firmar un contrato para licenciar el juego y venderlo en formato de diskette. El juego es un éxito y vende más de 30.000 copias.

Lord British, así le llaman sus compañeros de universidad por su acento británico, programa en 1980 el primer juego de la saga Ultima (aunque inicialmente se iba a llamar Ultimatum). El juego contenía un Tile-based engine donde el jugador podía recorrer un mundo de fantasía, usar magia y luchar contra seres malignos. Ultima fue comercializado por Cal Pac (California Pacific Computer Company) y vendió aún más que el Akalabeth.

En 1981 sacan al mercado el Última II para Apple II. Un sistema de juego mejorado respecto al anterior y con el uso de Assembler que se le había dado se lograban gráficos más rápidos, pulidos y suaves. Además de darle más velocidad y calidad al juego, se logró también que tenga NPCs.

En 1983 funda su propia compañía, Origin Systems, con la idea de crear y distribuir sus propios juegos. Origin produjo muchos juegos incluyendo la serie de Última, series de Wing Commander, Strike Commander, Crusader: No Remorse, System Shock, y Wings of Glory. En septiembre 1992, Electronic Arts adquirió la empresa.

Desde 1983 hasta 1997 Richard Garriot compagina la dirección de Origin con la producción de todos los títulos de su saga preferida, Ultima, logrando grandes resultados con algunos de los juegos como Ultima IV o Ultima VII: The Black Gate y sus dos expansiones.

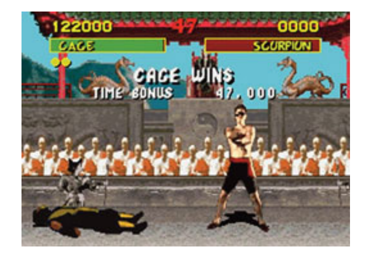
En 1997, viendo el futuro de los juegos masivos online, lanzaron uno de los primeros MMORPG de la historia: Ultima Online. Después de este título, Electronic Arts decidió que Origin fuese una empresa solamente de juegos online, lo que se materializó luego del lanzamiento de Última IX de 1999. No obstante, EA canceló todos los nuevos proyectos de desarrollo de Origin, incluyendo Última Online 2, Privateer Online y Harry Potter Online. Richard Garriott dejó Origin poco después y fundó Destination Games en el 2000, compañía dedicada en exclusiva al online.

No debemos olvidar el genero del RPG en PC con el magnífico Ultima VII: El Portal Negro de Richard Garriot como título más destacado del año. Mundos con gran cantidad de detalles, una perfecta ambientación medieval, una infinidad de acciones a realizar aparte de la historia principal y unos personaje no-jugables con



vida y personalidad propias hacen de este título el mejor de la saga y uno de los mejores juegos de rol de la plataforma.

Tras el éxito de la recreativa de Street Fighter II, Midway pretende hacerle sombra con otro juego de lucha que pasará a la historia del videojuego, Mortal Kombat. Gráficos digitalizados de actores reales y mucha, mucha sangre son los elementos que lo-



graron llamar la atención de muchos jugadores de todo el mundo, o al menos de todos aquellos países donde no se prohibió la recreativa. Tras el espectáculo visual, Midway guardaba una jugabilidad muy equilibrada que permitía disfrutar de la recreativa tanto a noveles como a jugadores expertos en el género.

TEXTO: J.BARBERÁN




invizimals
Hablamos con el
director de Novarama,
creadores de Invizimals

Entrevista a:
Dani Sánchez Crespo

¿De donde viene Novarama?

Novarama es un estudio de desarrollo de videojuegos que está ubicado en Barcelona. Se fundó en julio del 2003. Empezamos por aquel entonces en el mundo del PC, plataforma para la que hicimos un juego que se llamaba Fallen Lords: Condemnation en 2005. De aquello nos metimos al año siguiente en Wild Summer, una aventura playera para PC y Xbox. Pero se canceló.

Después de eso pasamos a DS. Para ella hicimos un juego que se llamaba Music Monstars. El juego salió el año pasado. Y bueno, de allí hasta ahora, en este 2009 hemos sacado recientemente Invizimals, que es nuestro primer proyecto como estudio first party de Sony. Somos de hecho el primer y único estudio en la historia de España que ha conseguido ser estudio first party de SCE. Y este es nuestro repaso a toda nuestra trayectoria y nuestra situación actual después de haber sacado Invizimals para PSP, que ha sido todo un exitazo.

A pesar de ser un estudio relativamente pequeño, no os ha temblado el pulso a la hora de plantar cara a los grandes desarrolladores.

No es que no nos veamos con posibilidades de competir con ellos. Piensa una cosa: Invizimals es el segundo juego más vendido en PSP en toda Europa en la última campaña navideña. Es decir, no es que estamos compitiendo con ellos, es que les estamos superando. El único juego que ha conseguido vender más que Invizimals en España y en PSP en este periodo ha sido Pro Evolution Soccer, y la diferencia realmente ha sido muy pequeña. Hemos vendido más que FIFA, hemos vendido más que Assassin's Creed: Bloodlines... Nuestro objetivo no es estar a la altura de, sino ser mejores que todo el resto de estudios.

Desde luego que lo habéis conseguido, eso es algo obvio

Sí. Es que Invizimals ha vendido 70.000 copias en España. Y estos datos aunque de momento no estan confirmados oficialmente, son muy amplios teniendo en cuenta el mercado que es.

Y ya entrando en materia Invizimals, ¿Cómo os surgió la idea?

Invizimals era un juego que ya se estaba moviendo en Novarama desde hacía años. Ha sido un juego que ha tenido un desarrollo de dos años y medio. Pero es necesario entender una cosa: Nosotros en Novarama nunca diseñamos videojuegos, sino que pensamos en experiencias. Cuando uno diseña videojuegos, lo más fácil es que uno acabe copiando a otro. Y al final se crea un cliché, ya sean los FPS, los RPG´s... o vete tu a saber qué.

Por ello nosotros nunca empezamos con esa idea preconcebida. Nosotros empezamos con una idea mucho mas fundamen-





tal de decir: “Vale, ¿Cuál es la experiencia?” Entonces todo fue surgiendo. La experiencia de los Invizimals es vamos a hacer que la gente crea en fantasmas. Todo el mundo en algún momento de su vida se ha planteado la existencia de fantasmas, las hadas, el amigo invisible... Y dijimos, vale, ¿Y si podemos hacer que todo eso sea real? Y de ahí sale la idea de Invizimals. A partir de ahí todo es mucho mas fácil. Pero siempre partimos de la idea del sueño incumplido. De lo que la gente quiere y no puede hacer. Si en ese marco, nuestro juego consigue realizar esa fantasía, es lógico que a la gente le acabe encantando, ya que juega mucho con el apartado inconsciente de las personas.

Entonces Invizimals es eso. Es la apuesta de que vas a creer que existen monstruos en el armario. De que realmente existe ese amigo invisible. Esa era la idea, y lo cierto es que ha acabado funcionando muy bien.

¿Y cual fue el motivo de decantaros por PSP para lanzar este producto?

Porque es la plataforma que mejor rentabiliza la tecnología necesaria. Invizimals usa una teconología denominada realidad aumentada, y es muy costosa. Y no es barato de hacer, ya no sólo en el apartado de dinero, sino al apartado de consumo de CPU. Entonces la PSP es la única consola del mercado que tiene la suficiente potencia de cálculo para poder hacer esto con unas mínimas garantías. Por tanto, no es que eligiéramos PSP, es que Invizimals sólo sería posible en esta máquina. No hay ninguna otra máquina que sea capaz de hacer algo de este estilo, y primordial, que sea portátil.

Lo que si nos hemos fijado es que ha habido serios problemas para poder hacerse con vuestro título

Es que hemos estado en una situación en la que el juego se agotaba casi cada día. Es decir, llegaba el juego a las tiendas y casi la única manera de poder hacerse con él era por reservas. Si no tenias reserva, difícilmente te podías hacer con una copia. Hemos hablado con centros comerciales y nos decían, es que se nos acaban en una mañana. Pero también hay un hecho curioso. Si tu te vas a cualquier tienda de videojuegos de España y vas al ranking de PSP de juegos más vendidos, ahora que está de moda el colocarlos según el número de ventas, y nunca verás Invizimals en ningún ranking de estos. Y la respuesta es sencilla, es que no tienen una triste copia para poder poner en el número uno. Se ha vendido todo. Absolutamente todo. ¡Incluso hemos llegado a ver Invizimals vendiéndose a 120€! Ha sido una completa locura.

¿No teníais esperado tener este éxito?

No. No es eso. Nosotros sí que esperábamos este éxito. Aunque no se si tanto. Pero ya desde el E3 ya vimos que la recepción era muy, muy buena. Fue cuando recibimos los premios por parte de la gente de IGN como el juego mas innovador del E3 para PSP. Entonces ya intuyes que la cosa ya apunta bien. Lo que sucede es que nunca imaginas exactamente cual va a ser tu éxito. Porque luego llegan y te dicen que tu juego ha vendido 70.000 copias en España y 300.000 en Europa, y evidentemente te emocionas.

¿Pero la imagen estereotipada del juego es que va dirigido hacia un público netamente infantil. Era algo buscado?

Si uno va a ver una película como Shrek, sabe que aparentemente va a ver algo infantil. Y sin embargo a verla van familias enteras. Entonces Invizimals es un poco el mismo ejemplo. Evidentemente el núcleo fuerte del público son los chavales de 10 a 14 años, pero hay muchísima gente que está jugando al juego y que dejaron hace mucho tiempo los 10 y 12 años. Al final no deja de ser algo para divertir, y la diversión no tiene edad. Piensa que para vender 70.000 copias en España no basta con que jueguen cuatro chavales, sino que realmente están jugando muchísima gente.

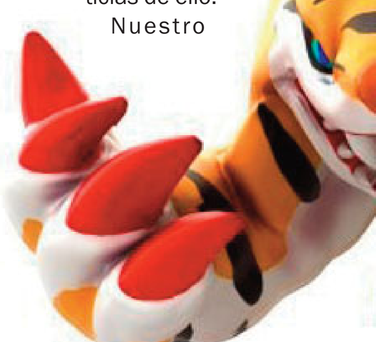
Resumiendo, estas francamente contento con el resultado que está teniendo.

Sí, sí y sí. Nosotros francamente ya te digo que estamos contentísimos. Y eso que a Invizimals le queda muchísimo recorrido. Tenemos previsto que en todo su ciclo de vida no venda menos de 700.000 copias a nivel mundial. Nos queda mucho camino por recorrer para llegar a ello, pero hemos empezado con muy buen pie. Especialmente si tenemos en cuenta que Invizimals no es una marca conocida. Es una franquicia nueva. Y lanzar una franquicia nueva, y encima en PSP, que es una plataforma que todos sabemos las dificultades que tiene, es complicado imaginar un panorama mejor.

¿Y estáis trabajando en otro proyecto, o todos vuestros esfuerzos están dirigidos a promocionar el título?

Invizimals es un título que Novarama acabó en el mes de octubre del año pasado. Por lo tanto ya estamos trabajando en algo nuevo, de lo cual evidentemente no podemos comentar nada. Si comentamos algo, nosotros somos partidarios de hacerlo siempre en ferias. Si la cosa va como tiene que ir, a lo largo de este año iréis teniendo noticias de ello.

Nuestro



Si uno va a ver una película como Shrek, sabe que aparentemente va a ver algo infantil. Y sin embargo a verla van familias enteras. Entonces Invizimals es un poco el mismo ejemplo.

trabajo es muy silencioso y reservado. Nos dedicamos a trabajar, y cuando toca, lo anunciamos o lo enseñamos. Pero nuestra intención es enseñarlo cuando todo esté ya más adelantado.

¿Y ese proyecto seguiría esta línea fantástica?

No tiene porqué. Novarama lo que siempre intenta es sorprender a la gente y ofrecer nuevas experiencias de juego. Entonces, sea Invizimals 2 o sea otra cosa totalmente distinta, lo que nos interesa es que al final la gente diga ¡Que bueno! Lo que sí te puedo decir es que vamos a seguir innovando, vamos a seguir apostando por el mercado PSP y trabajando dentro del entramado de Sony, ya que como dije anteriormente, Novarama es un first party de ellos. Y esperamos que a la gente le sigan gustando nuestros juegos.

Entonces con lo que me dices, Invizimals se cierra en PSP. No hay ninguna intención de portar la idea a otra plataforma.

¿Cómo por ejemplo?

Playstation 3, o siguiendo con el concepto portátil, la Nintendo DS

Nosotros somos un estudio de Sony, así que nosotros no vamos a hacer nada con Invizimals que no pertenezca a las máquinas de Sony. Además, en un hipotético caso, se escaparía de las posibilidades de DS por el simple hecho de potencia de cálculo. DS no puede mover este tipo de experiencia de juego. Pero como te digo, nosotros somos un estudio de Sony y no nos interesa para nada movernos en plataformas de Nintendo.

Por otro lado Play 3. Personalmente me parece una



plataforma superinteresante, para la que se han hecho juegos muy buenos e interesantes como pueda ser Uncharted 2. Pero al final creo que cada juego debe pertenecer a un cierto tipo de plataforma. De la misma manera que para mi Uncharted es un juego de Play 3 por la propia experiencia que ofrece, y que debe ser jugado necesariamente en pantalla grande dada la predisposición cinematográfica que tiene. En cambio, Invizimals es un juego esencialmente portátil. Es decir, el niño tiene que moverse por la casa. Partiendo de esto, nosotros pensamos que no hay que mirar más allá de PSP. PSP es una plataforma que se presta de manera estupenda para generar esas experiencias de juego. Creo que hay 50 y pico millones de PSP en el mundo. Y en España hay muchísimas. Hay máquinas como para hacer cosas interesantes.

Y ya saliéndonos de lo que es Invizimals y metiéndonos en cuestiones más generales. ¿Crees que la crisis ha incidido de manera especial en el sector de los videojuegos?

No, que va. El sector de los juegos precisamente es lo que está sanísimo. Y más en España. La gente oye la palabra crisis, que entramos en crisis y que tenemos que tirarnos por la ventana. Y no es así. Hay crisis, pero está localizada en algunos sectores. Y muchos de ellos provenían de modelos anticuados, como la construcción o el turismo. Sin embargo el videojuego no es parte de la crisis, sino que es parte de la solución. La solución pasa por apostar por sectores como el videojuego, la tecnología de la información, el desarrollo digital... en sectores propios del S.XXI. En su momento el ideal de empresa era SEAT y un trabajo cotidiano era vender pisos. Pero la situación económica ha cambiado, y con ella, los diferentes modelos económicos. Y también es nuestro deber que desde los sectores menos perjudicados tiremos del carro para que entre todos consigamos sacar al país de esta situación complicada.

Y aquí entra el sector del videojuego. Y honestamente creo que Novarama tiene mucho que decir. Invizimals fue el juego del año. Y siguiendo dentro de las cosas que hacemos en España y que han tenido éxito está Planet 51. Y este año estoy muy seguro de que se va a

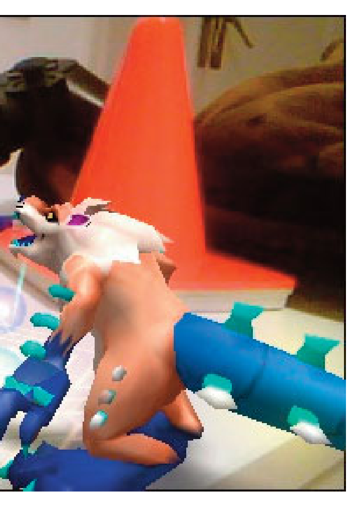
Nosotros en Novarama nunca diseñamos videojuegos, sino que pensamos en experiencias.

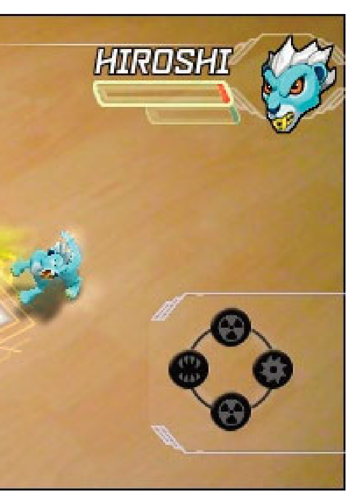












hablar muchísimo de Castlevania Lord of Shadows, de Mercury Steam y que tiene una pinta excelente. Crystal Legends también hacen cosas chulísimas. Y desde luego que Novarama va a seguir también dando caña. Es una escena muy rica en la que hay unos cuantos grupos desarrolladores que están haciendo un trabajo francamente bueno.

Y ya para acabar, que consejo puedes dar a esa gente que sueña con dedicarse profesionalmente a programar videojuegos

Esto es muy complicado. La industria del videojuego es una industria curiosa porque se nutre a nivel global de sus fans. Y este es un hecho super raro. Por ejemplo, si tu eres abogado, no implica que seas un fanático de la abogacía. Y este hecho no se produce en el sector de los videojuegos. Normalmente quien trabaja haciendo un juego, es en su fuero interno, un fan del videojuego, o al menos, un jugón.

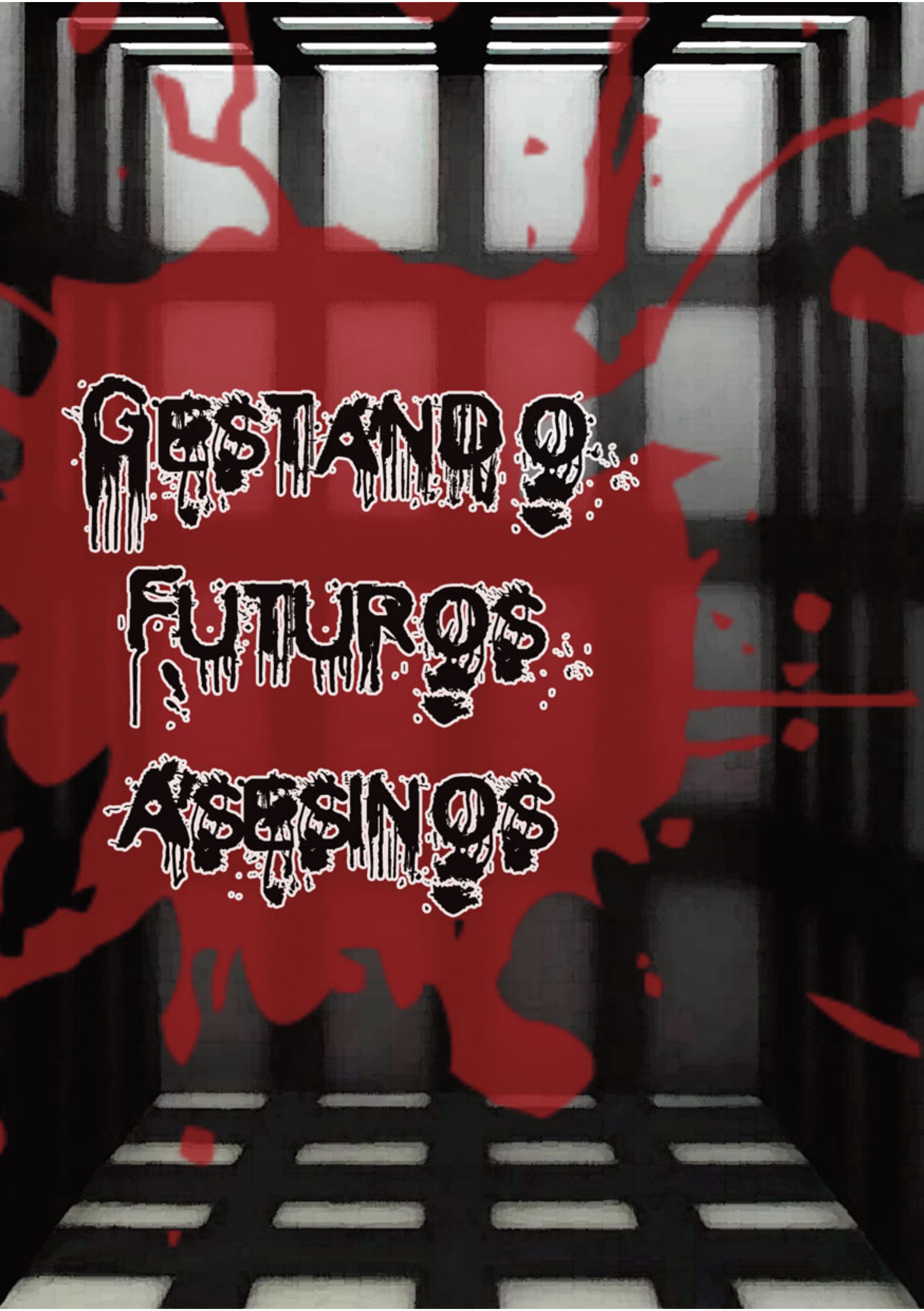
Lamentablemente eso no es siempre bueno. Hacer un videojuego es francamente más difícil que jugar a un videojuego. Es decir, tu estas en tu casa jugando al Tekken, te lo puedes pasar muy bien. Sin embargo si estuvieras en Namco programando Tekken, probablemente no te parecería tan divertido. La gente lo primero que tiene que entender es que la industria del videojuego es algo muy serio y muy profesional, en la cual los riesgos son brutales en lo financiero. Por ejemplo, Invizimals supone una inversión de millones y millones y millones. Entonces en ese sentido hace falta muchísima seriedad.

Y por otro lado hay que ser consciente de que es un sector muy globalizado y muy competitivo. Invizimals, por poner mi ejemplo, no está compitiendo con otros juegos españoles. Está compitiendo a nivel mundial con juegos como Monster Hunter o Pokemon. Es una competición mundial para ver quien hace los mejores juegos. Y eso exige que el nivel sea muy bueno. Gonzalo Suárez, el padre de Comandos, hace años soltó una perla muy buena y con mucha miga para demostrar el grado de competitividad que existe en este mundo: "Si esto sería un equipo de fútbol, nos haría falta 11 Ronaldinhos en el equipo para poder competir". Esto da una muestra de que el conformismo no existe en este mundo. No vale con hacer algo bueno, es necesario buscar lo excelente. En Invizimals lo hemos intentado y mas o menos lo hemos conseguido. Incluso ahora yo cambiaría cosas del juego, pero el resultado final es plenamente satisfactorio.

Y este ejemplo se debería extrapolar al resto de desarrolladores del país y que deben competir a nivel mundial. Por ejemplo, el próximo Castlevania no va a ser juzgado por el hecho de ser español, sino por ver si está a la altura de los millones de seguidores que tiene la franquicia alrededor del mundo.

Pues eso sería ya todo. Muchas gracias por tu tiempo, Dani, y nuestra más sincera enhorabuena por el éxito de Invizimals.

Muchas gracias a vosotros


GESTANDO FUTUROS ASESINOS

Gestando futuros asesinos

Ser aficionado al videojuego, no es fácil. Han pasado ya muchos años, los suficientes para que este pasatiempo que tanto nos gusta, haya dejado ya por fin de ser un mero entretenimiento infantil para convertirse en una de las industrias más notorias y rentables del mundo.

Pero ser aficionado al videojuego sigue siendo tan difícil hoy, como lo era antaño; y más si cabe según nuestra procedencia. Porque mientras nadie en su sano juicio tendría la poca vergüenza de acusar al cine, a la música o a la literatura de los más graves problemas de nuestra sociedad, a día de hoy los videojuegos siguen siendo la principal cabeza de turco en manos de autoridades, gobiernos, amén de todo tipo de personalidades con ansias de notoriedad.

Y es que no es rara la semana, y lo más preocupante es que ya ni nos sorprende, en que algún medio publica un alarmante titular sobre el tema... Como que un título es censurado con tal de poder ver la luz en determinado país, que tal institución prohibe la distribución y edición de tal juego, que un terrible accidente es achacado al juego violento de moda, o que un gobierno acusa al videojuego de su principal mal, entre tantos otros...

Los videojuegos se han convertido, y hemos sido testigos, en la cortina de humo por excelencia. Todo tipo de instituciones y entidades, incluidos gobiernos democráticos, no dudan en utilizar un recurso tan fácil como éste: desviar la atención utilizando al videojuego como máximo responsable de todo tipo de crímenes y contrariedades.

La industria japonesa del videojuego erótico ha sido no en pocas ocasiones, acusada del aumento en los índices de crímenes sexuales en aquellos países donde se comercializan sus títulos

Y servidor empieza a estar muy cansado de que lo estén comparando constantemente, de forma indirecta, con un asesino, violador o criminal en potencia.

Porque las barbaridades que hemos llegado a oír al respecto ya





pasan de castaño oscuro; y lo peor no es que ningún ente periodístico mayoritario, principales adalides de la libertad ideológica, haya demostrado lo esperpéntico de tales afirmaciones; lo peor es que no en pocas ocasiones han ejercido ellos mismos de cómplices y verdugos.

Un servidor empieza a estar muy cansado de que lo estén comparando constantemente, de forma indirecta, con un asesino, violador o criminal en potencia.

Vivimos en una civilización con problemas, eso es evidente. Y en algunas de nuestras sociedades, el crimen, en todas sus facetas, es un engorroso protagonista que pone en evidencia a gobernantes y dirigentes.

Si alguien en su sano juicio puede creer que el videojuego, que apenas lleva entre nosotros un par de décadas, es la principal causa de un problema que nuestra civilización lleva arrastrando desde hace siglos, es que le falta mucha perspectiva. Y es que si hay un problema en nuestra sociedad, sin duda es un problema mucho más profundo y arraigado en nuestra cultura, que dada mi inexperiencia completa como sociologo jamás me atreveré a señalar. Pero desde luego no es un pasatiempo por mucho que se empeñen.

Desgraciadamente, nuestra misma sociedad anda constantemente a la caza de un chivo expiatorio, y ofrecer en bandeja de plata al videojuego ha sido lo más sencillo y rentable.

Y lo terrible es que hemos llegado a un punto, en que ya ni nos asombran atentados tan flagrantes a nuestra libertad, como que en Alemania censuren metódicamente videojuegos desde hace lustros, o que en Australia algunos juegos no pueden aparecer al mercado gracias a los continuados esfuerzos populistas políticos. Vergüenza da pensar que en Estados Unidos existan entrometidos abogados con la suficiente sangre fría de señalar a un videojuego, como culpable del asesinato de decenas de personas. Y ya no hablemos de Venezuela, donde se ha llegado a prohibir y condenar incluso la posesión de determina-



dos títulos, señalándolos públicamente como un cáncer social.

La triste realidad es que por mucha ley absurda y mucho decreto fácil, ninguno de estos países sospechosos habituales ha conseguido jamás una reducción significativa en su índice de crímenes violentos...

Estados Unidos, por ejemplo, sigue siendo el país del primer mundo con mayor número de asesinatos cometidos a pesar de todas sus iniciativas censoras, que no son pocas; Australia continúa siendo un país donde la droga es una de sus principales lacras, mientras que Alemania, es cierto que ha visto un sustancial decrecimiento en su índice de criminalidad, pero ni más ni menos que el que ha experimentado cualquier otro país prospero como, sin ir más lejos, Japón.

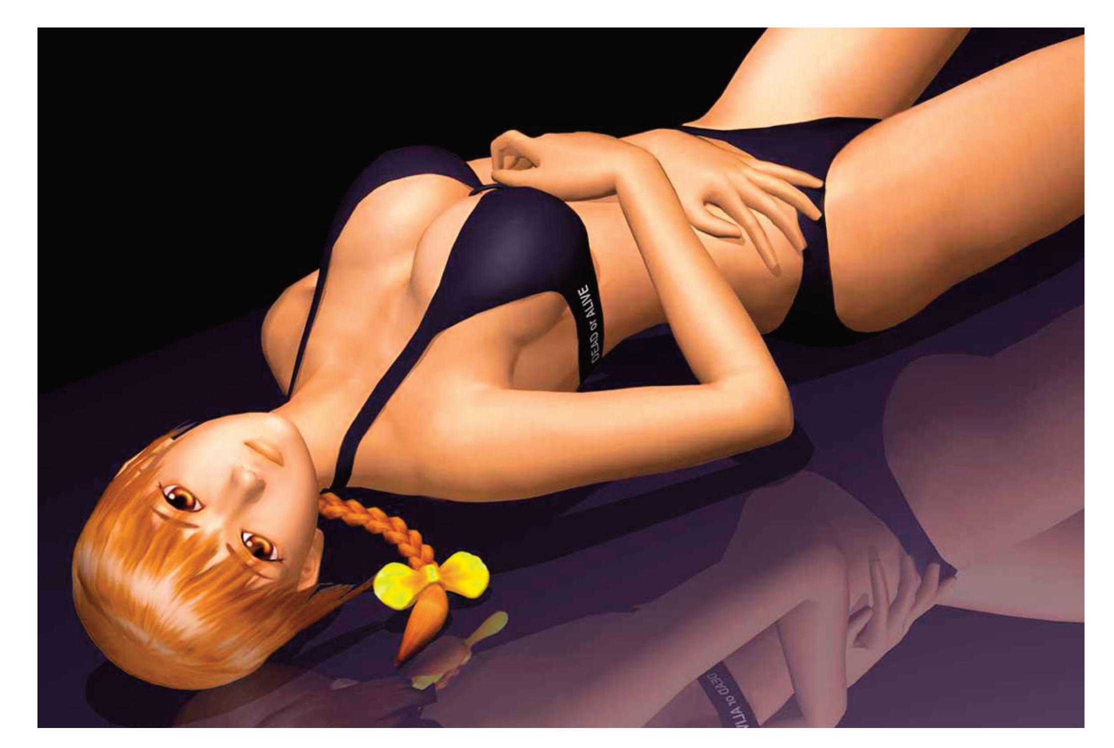
De hecho, Japón es un perfecto ejemplo de la ineficacia de todas estas medidas.

A pesar de ser la cuna del videojuego, una sociedad en la que su gente convive día a día con todo tipo de juegos interactivos, Japón es habitualmente considerado como uno de los países más seguros del mundo por instituciones como la ONU.

La industria japonesa del videojuego erótico, seguramente la más prospera del mundo, ha sido no en pocas ocasiones, acusada del aumento en los índices de crímenes sexuales en aquellos países donde se comercializan sus títulos; pero aunque es cierto que los asaltos sexuales son un problema considerable en el país del sol naciente, España, por ejemplo, supera en diez veces su media... Estados Unidos, habitual dedo acusador, lo supera en treinta veces.

Hay quien podrá acusarme de demagogia barata al presentar estos datos, los cuales cualquiera de vosotros puede encontrar en pocos minutos por Internet, pero en un mundo en el que una de sus principales potencias, la República Popular de China, también juega a la demagogia más ruin acusando al videojuego de ser uno de los principales responsables de la drogadicción, los embarazos prematuros y los asesinatos, me atrevería a decir que todo vale.

Las palabras de un gobierno son terriblemente poderosas, y su responsabilidad enorme, pues su gente no dudará en aceptar,



como ya hemos visto y vivido, ese chivo expiatorio servido en bandeja de plata. Palabras que sus mismos responsables saben, como nosotros sabemos también, que no forman parte de nada más que una gran cortina de humo populista y electoralista.

Entre todo este panorama, es casi dantesco que a las mentes más lucidas que ha dado la industria recientemente, los chicos de Rebellion Games, les tilden de locos y alborotadores por decir algo tan inteligente y perspicaz como que no piensan censurar sus juegos para gobiernos incapaces de dejar decidir como adultos a sus ciudadanos.

¿Hasta cuándo tendremos que soportar este constante envite de todo tipo de organismos oficiales? ¿Cuándo alguien, por fin, con la suficiente autoridad, pondrá los puntos sobre las íes? ¿Durante cuanto tiempo más seguiremos oyendo y leyendo barbaridades en la prensa sin ningún tipo de rigor?

Es difícil de asegurar, pero ahora que la industria del videojuego está en su cenit, va llegando la hora de que estas hagan evidente su poder, su enorme volumen y masa, y exijan que ceje el atropello hacia su actividad comercial y artística.

El jugador no está exento de responsabilidad, y somos todos nosotros los que tendremos que seguir denunciando y declarando la guerra al impúdico acoso a nuestra principal afición. Saliendo a la calle a exigir sus derechos, como en Alemania tras prohibirse la celebración de partys dedicadas a Counter Strike, o también organizando nuestras propias actividades políticas, como en Australia, donde Gamers4Croydon lucha contra la impostura de no permitir los juegos para mayores de dieciocho años; y así algún día, conseguir que nuestra afición sea reconocida como lo que es: una pasión para muchos, pero un simple entretenimiento al fin y al cabo.

¿Hasta cuándo tendremos que soportar este constante envite de todo tipo de organismos oficiales? ¿Cuándo alguien, por fin, con la suficiente autoridad, pondrá los puntos sobre las íes? ¿Durante cuanto tiempo más seguiremos oyendo y leyendo barbaridades en la prensa sin ningún tipo de rigor?

TEXTO: Marc Rollán (Funspot)


Crees haberlo visto todo en lo que a opinión y análisis del panorama videojueguil se refiere, pero... ¿Realmente estás preparado para escuchar el humor más bizarro y corrosivo sobre tu hobby favorito?
GAME OVER
El primer programa satírico sobre videojuegos
GAME OVER. Todos los sábados de 15:00 a 17:00 en Radio Despí.
www.portalgameover.com - www.radiodespi.com - www.radiobattletoads.com


LOS SIMPSON
SHAQ
LOS VIDEOJUEGOS

20 años jugando con Los Simpsons

Hace ya 20 años que los Simpsons llegaron a los hogares de todo el mundo, a lo largo de estas dos décadas han sido muchas las incursiones de sus personajes en el mundo del videojuego. Sirva este artículo de homenaje a la familia más famosa del mundo.

El pasado 17 de diciembre se celebró el vigésimo aniversario de los Simpsons como serie independiente, su origen se remonta unos años atrás a una serie de cortos, creados por Matt Groening y producidos por James L. Brooks, que la FOX programó como parte de El show de Tracey Ullman. Desde entonces, la repercusión social a todos los niveles de esta peculiar familia ha sido espectacular, el mundo de los videojuegos no iba a quedar al margen y han sido bastantes las incursiones de los personajes de los Simpsons en consolas, ordenadores y otros dispositivos de juego. El paso de los Simpsons por el panorama videojueguil ha sido bastante irregular, ya que aunque la calidad media de los títulos que han utilizado la franquicia es media tirando a baja, hay juegos que sobresalen pudiéndose incluso clasificar de notables.

Konami fue la primera compañía en lanzar un videojuego basado en los Simpsons, fue en **1991 y The Simpsons, The Videogame** fue lanzado para máquinas arcade; posteriormente tendría revisiones para PC Compatibles y Commodore 64 con una calidad muy inferior a la versión original de recreativas. Se trata de un juego arcade de acción en el que hasta cuatro jugadores deben, en el papel de Homer, Marge, Bart y Lisa, rescatar a Maggie que ha sido secuestrada por el Sr. Burns y sus secuaces, ya que la pequeña Simpsons se ha tragado un diamante que acababan de robar. Una excelente jugabilidad y un humor a la altura de la serie con gran cantidad de guiños a la misma, pusieron el listón muy alto para los juegos que vinieran después.

En el mismo año vería la luz **The Simpsons: Bart vs. the Space Mutants**, desarrollado por Imagineering y Arc Developments y distribuido por Acclaim y Ocean, llego a la mayoría de plataformas existentes en el momento: Atari ST, Commodore Amiga, Commodore 64, Commodore 128, ZX Spectrum, PC DOS, Amstrad CPC, Nintendo Entertainment System, Sega Master System, Sega Megadrive y Sega Game Gear. Toma-



The Simpsons: the videogame ofrecía la posibilidad de cuatro jugadores simultaneos. El objetivo era rescatar a Maggie que había sido secuestrada por el Sr. Burns.

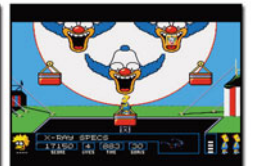








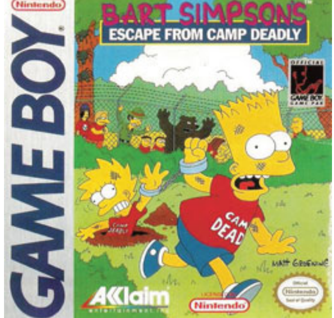


The Simpsons: Bart vs. the Space Mutants apareció para más de diez plataformas diferentes, no había excusa para salvar el mundo de la invasión alienígena.

mos el papel de Bart Simpson, que descubre un plan secreto de los extraterrestres que pretenden asumir el control el mundo y debe evitarlo. Las diferencias entre unas versiones y otras del juego son demasiado importantes.

Acclaim repite en 1991 con el primer juego exclusivo para portátil de los Simpsons, **Bart Simpson's Escape from Camp Deadly** para Game Boy es un arcade 2D basado en el capítulo El Campamento Krusty, que no se emitió



en televisión hasta septiembre de 1992. El enemigo vuelve a ser el Sr. Burns y debemos conseguir que Bart y Lisa escapen del Campamento de la Muerte.

Bart's House of Weirdness es una aventura que Konami lanza en exclusiva para MS-DOS, en España se traduce como "La Casa de las rarezas de Bart" y pasa con más pena que gloria por las estanterías de tiendas de juegos.

Para la campaña navideña de 1991 Imagineering y Acclaim ponen en el mercado un plataformas para Amiga, Game Gear, NES y Sega Master System de título **Bart vs the World**. Mezcla el género de moda con los personajes y el mundo de los Simpsons.

En 1992 la familia amarilla repite en Game Boy tras el buen resultado de Escape from Camp Deadly, **The Simpsons: Bart vs. The Juggernauts** es un juego inspirado en el programa de televisión American Gladiators que ofrece la posibilidad de participar con personajes del universo de los Simpsons en pruebas parecidas a las del concurso referido.

Krusty's Fun House es un videojuego de puzles lanzado en 1992. Fue desarrollado por Fox William para la compañía Audiogenic bajo el título Rat-Trap y luego licenciado a Acclaim Entertainment. que lo publicó para las videoconsolas Nintendo Entertainment System, Sega Master System, Game Boy y Sega Game Gear bajo el título Krusty's Fun House y para las videoconsolas Super Nintendo Entertainment System y Sega Mega Drive bajo el título Krusty's Super Fun House. A su vez Acclaim Entertainment licenció el juego a Virgin Interactive que lo publicó bajo el título **Krusty's Super Fun House** para



ordenadores que usaran el sistema operativo DOS y Commodore Amiga. Controlamos al payaso Krusty que debe eliminar todas las ratas que han invadido su Fun House, para ello deberá disponer todos los elementos que hay en cada fase.

Bartman Meets Radioactive Man es la secuela de Bart vs the World, inicialmente apareció en exclusiva para NES aunque posteriormente se portó a Game Gear. Mientras Bart lee un comica ve que su héroe favorito, el Hombre Radioactivo está en problemas, se introduce en el cómic y tiene que pasar todos los niveles para salvarlo. Está considerado como uno de los juegos más difíciles de todos cuantos han protagonizado los Simpsons.

Sculptured Software programó, aún en 1992, **The Simpsons: Bart's Nightmare** para SNES y Megadrive. Bart Simpson se duerme cuando estaba estudiando y despierta en un mundo extraño donde la televisión y las hadas andan por las calles. Para salir de ese mundo pasar por un buen número de niveles hasta llegar a la realidad.

En 1993 vuelven a la portátil de Nintendo con un videojuego de minigolf en el que los protagonistas son Itchy y Scratchy, se trata de **Itchy & Scratchy in Miniature Golf Madness**.

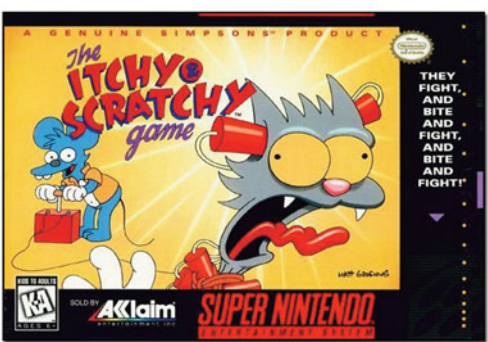
No abandonan la Game Boy y un año después ve la luz **The Simpsons: Bart & the Beanstalk**, un plataformas desarrollado por Software Creations que combina el universo de Los Simpson con el



cuento de hadas Jack y las habichuelas mágicas. Bart Simpson lleva la vaca de la familia al mercado para venderla, en su camino se encuentra con el señor Burns que lo convence para intercambiar la vaca por unas habichuelas y un tirachinas. Cuando Bart lleva las habichuelas mágicas a casa, su padre Homer Simpson las come accidentalmente y las escupe afuera. En el lugar donde éstas caen, crece una planta alta hasta las nubes. A partir de ese momento el jugador controla a Bart Simpson a través de siete niveles en su objetivo de trepar la planta hasta el castillo del gigante y luego regresar con vida a su casa.

Sculptured Software vuelve a programar, publicado por Acclaim, para SNES y Megadrive **Virtual Bart**, una aventura en la que Bart decide probar una máquina de realidad virtual en la feria científica de la escuela. Dicha máquina actúa como una ruleta, por lo que aleatoriamente coloca a Bart en distintas situaciones: como un cerdo en un matadero de Krusty, deslizándose por un tobogán acuático, recorriendo en una motocicleta en una versión apocalíptica de Springfield (un claro guiño a Mad Max), lanzando tomates a los demás alumnos el día de la foto escolar, como dinosaurio peleando contra cavernícolas y como un bebé saltando por los árboles y tendederos de ropa.

El gato y el ratón favoritos de todos los niños de Springfield volvieron a protagonizar un juego en 1995 con The **Itchy and Scratchy Game** para SNES, Megadrive, Game Gear y Game Boy, un juego









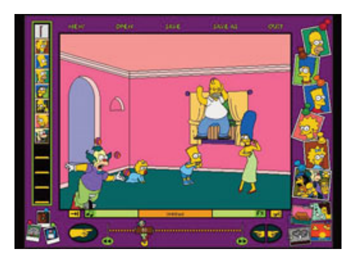






en el que a lo largo de siete niveles manejaremos a los dos personajes y que contiene la violencia extrema característica de la serie.

Ya en 1996 Big Top Productions desarrolló para la misma Fox Interactive **The Simpsons Cartoon Studio**, se trata de una aplicación de diseño para crear dibujos animados usando personajes, sonidos, música y localizaciones de la serie. La aplicación viene con cientos de animaciones de muchos de los personajes de la serie y los usuarios pueden crear y exportar animaciones que pueden ser vistas con la aplicación llamada The Simpsons Cartoon Player. Dispone de más de 50 efectos especiales, 270 elementos, 45 fondos y la mayoría



de los personajes que habitan en Springfield a disposición de la creatividad de los usuarios.

Virtual Springfield es un juego para PC y Mac creado (Digital Evolution) en 1997 y publicado por Fox Interactive. En una vista en primera persona permite que uno o dos jugadores exploren una simulación en 3D de Springfield.

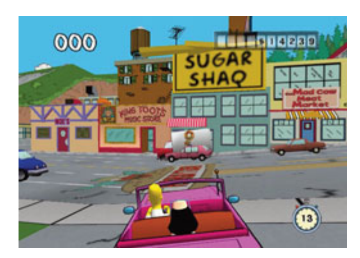


Muchas de las localizaciones más conocidas de la series están presentes, incluyendo la taberna de Moe, los estudios Krustylu, la escuela de Springfield, y por supuesto la casa de los Simpsons. Los jugadores pueden apuntar y hacer click para interactuar con los personajes y sitios. Con excepción de algunos minijuegos, no hay un objetivo concreto.

Hasta el año 2000 no aparecería el siguiente juego oficial que sería **The Sinopsis: Bowling**, un juego de bolos de Konami para Fox Interactive que unicamente se distribuyo en formato arcade.

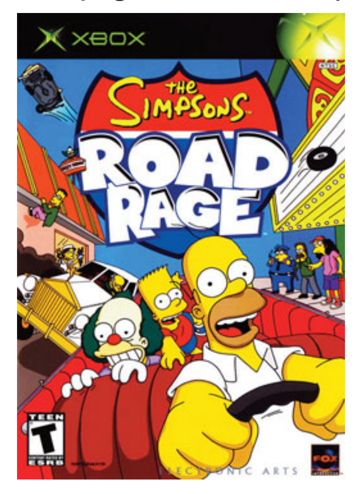
Night of the Living Treehouse of Horror sale a la venta en 2001 para Game Boy Color, diseñado por Software Creations y publicado por Fox Interactive/THQ. En el mismo año, y en exclusiva, para la primera Playstation llega a las tiendas **The Sinopsis Wrestling**, programado por Big Ape Productions y distribuido por Fox y Activision, se trata de un juego de lucha entre los personajes de la serie.

En 2001 los Sinopsis dan el salto de generación con su primer juego de conducción: **The Sinopsis Road Rage**, desarrollado y distribuido por EA Games para PS2, Xbox y Gamecube y versionado para Game Boy Advance por Radical Entertainment y Altron Cor-



poration. El Señor Burns compra la empresa municipal de autobuses de Springfield y decide cam-

biar toda la flota a unos nuevos propulsados con energía nuclear, Homer y otros personajes deciden transportar a los clientes de forma segura a su destino, lo cual da un juego en la linea de Crazy



Taxi, en el que los conductores y pasajeros son los personajes de la serie que deberán superar distintas pruebas a lo largo de la ciudad.

Un año después, en exclusiva para Playstation 2, llega a las tiendas **The Sinopsis: Skateboarding**, un juego deportivo de monopatines en el que tendremos que hacer toda clase de piruetas para conseguir la mejor puntuación. Controlamos a cualquier miembro de la familia Sinopsis u otros personajes de su mundo como Nelson Muntz, Otto Mann o el jefe Wiggum. Desarrollado y distribuido por la misma Fox Interactive.

Ya en 2003 Radical Entertainment desarrolla para Vivendi Universal Games **The Sinopsis Hit & Run**, en Springfield empiezan a verse cámaras voladoras con forma de avispas y furgonetas negras. Parecen que no son gran cosa, hasta que Bart desaparece en un rayo de luz verde. Completando las misiones, podrás entenrarte, donde se fue Bart, que contiene esa "Buzz Cola", de donde viene, que contienen esas furgonetas negras y de más subtramas, que son las misiones en si del juego. Vio la luz en PC, PS2, Xbox y Gamecube y se trata de un juego tipo sandbox en el que puedes andar libremente con el personaje activo en ese momento y realizar las misiones, principales y secundarias, en el orden que se deseé . Dispone de una vista en tercera persona, un ambiente explorable y una gran cantidad de vehículos disponibles. Otro rasgo

Más de 20 videojuegos “oficiales” de todos los géneros. Ninguna otra serie de televisión ha dado nunca tanto ”juego” como Los Simpsons.



del juego es el “medidor de destrucción” que si llega niveles muy altos, atrae la policía al jugador en una loca persecución. Posteriormente, si el jugador es atrapado por la policía, se le cobra una multa, todo muy al estilo Grand Theft Auto. Además de las misiones principales del juego, los jugadores pueden opcionalmente participar en misiones extras o en carreras con vehículos que no se pueden desbloquear de otro modo. Las fichas, que son la moneda del juego, se pueden encontrar por los escenarios, se pueden conseguir superando misiones secundarias o bien pegándole a objetos como árboles o tarros de basura, o incluso destruyendo cámaras con forma de avispa o máquinas de Buzz Cola. Los jugadores pueden usar las monedas para conseguir nuevos vehículos o trajes para los personajes, los vehículos son versiones de los que aparecen en el videojuego The Sinopsis Road Rage y tanto los nuevos trajes como un buen número de detalles del juego incluyen una gran cantidad de guiños a episodios de la serie y otros juegos de la familia más loca de la televisión.



En 2007 EA pone en el mercado **Los Simpson: el videojuego**, programado por su estudio EA Redwood Shores, se trata de una aventura de acción y plataformas que ve la luz para Playstation 3, Xbox360, Wii, Nintendo DS, Playstation 2 y PSP. El guión del juego fue escrito por Tim Long, Matt Selman y Matt Warburton, todos ellos guionistas de la serie. En esta ocasión la familia encabezada por Homer Sinopsis, tendrá que salvar la ciudad de enemigos muy poderosos que quieren sembrar el caos. Para ello, los jugadores tendrán que ayudar a los Simpson alrededor de la ciudad, intentando dar caza a los villanos con métodos de lucha que parodian otros famosos videojuegos. Cada personaje tiene que luchar contra los enemigos de las 16 fases que componen el juego e interactuar con su entorno, para ello cada uno tiene habilidades específicas que son únicas y tienen relación con la personalidad del personaje en la serie. Estas habilidades crecen y cambian a la vez que progresa la historia y van acabando con los enemigos. En cada uno de los episodios tenemos a nuestra disposición dos personajes que debemos combinar para sacar el máximo provecho de sus habilidades, eliminar a los enemigos y pasar la fase. Los más de 100 personajes que aparecen en el juego y los lugares más famosos de Springfield lucen un aspecto gráfico muy por encima de lo visto hasta ahora, con unos modelados a la altura de las consolas de nueva generación y con un aspecto cell-shading que le viene como anillo al dedo al tipo de dibujo de los Sinopsis. En la edición americana los dobladores oficiales de la serie pusieron las voces de los personajes, en la edición española no fue posible hacerlo. Críticas dispares pero una buena acogida por parte del público fiel de la serie que ha comprado más de seis millones de copias del título, sumando todas las plataformas. Estuvo incluso nominado a algunos premios y recibió el Spike TV Awards en la categoría de 'Mejor Videojuego basado en Show de TV o película”.



Los videojuegos en los Simpsons

Los Simpsons es una serie mucho más en contacto con la realidad social que crítica de lo que pueda parecer. Son innumerables las referencias reales que aparecen en cada uno de los capítulos, y un aspecto tan relevante de la sociedad como son los videojuegos no podían quedar al margen. Podríamos hacer un especial “20 años de los videojuegos en Los Simpsons” por la cantidad de apariciones de videojuegos en los capítulos de la serie de la familia amarilla pero lo vamos a dejar en un breve resumen de algunas de las más significativas.

Personajes como Mario Bros, Luigi, Donkey Kong o Sonic han aparecido fugazmente como personajes de la serie, destaca en este aspecto el episodio 11 de la séptima Marge, no seas orgullosa, en el que, aconsejado por Jimbo y Nelson, Bart decide robar la última novedad de los videojuegos en un supermercado, pero es sorprendido por el vigilante del local. Marge acaba enterándose del suceso y se lleva una terrible decepción con su hijo.

Bart es un jugón, pasa una buena cantidad de horas en los salones recreativos y frente a la televisión y la consola, gracias a ello hemos podido ver videojuegos reales, otros versionados con el particular humor de la serie y otros totalmente nuevos salidos de las calenturientas mentes de los guionistas de la serie. Desde clásicos como Asteroids, Space Invaders, Pong o Tetris a otros como Mortal Kombat, Razor Fight o la recreativa de Polybius. Las versiones más o menos reales de juegos actuales son las que aparecen con mayor frecuencia en la serie: Aliens, Astroblast, Bonestorm, Dance Fever '97, Death Kill City II: Death Kill Stories, Escape from Grandma's House II y otros muchos son visiones por parte del equipo de la serie de los juegos que ocupan nuestros PCs y consoloas.

Incluso los juegos reales de los Simpsons han tenido su hueco como el Kamp Frusty (parodiando el del campamento de la muerte), Halloween Hit and Run, Itchy & Scratchy o incluso el último The Simpsons, the game.

The Sinopsis: Minutes to Meltdown llegó en 2007 a los moviles de muchas jugadores, se trata del primer intento serio de llevar la saga a los juegos de movil y aunque tuvo una buena campaña de publicidad y las ventas acompañaron no llegó a tantos usuarios como su calidad merecía al negociar EA su distribución exclusiva temporal con solo alguno de los operadores de telefonía. Posteriormente se liberaría y todos los operadores pudieron distribuirlo. Es un juego extremadamente corto ya que se puede terminar en poco más de diez minutos aunque su dificultad y los problemáticos controles con el teclado del móvil hace que solo los más hábiles sean capaces de ver los créditos finales en los que aparecen los guionistas Tim Long, Matt Selman y Matt Warburton.

A finales de 2009 apareció un nuevo título para móviles de los Sinopsis para iPhone/iPod Touch. Se trata de una revisión del clásico **The Sinopsis: Arcade** en el que controlamos a Homer a lo largo de más de 25 niveles en 6 ambientes diferentes matando a todo bicho que ose ponerse en nuestro camino . El juego tiene un acertado, y preciso control táctil e incluso permite en determinadas situaciones el uso del acelerómetro.

Seguro que no están todos los que son pero si son todos los que están, ninguna serie de televisión ha dado pie a tal número y variedad de videojuegos y hay más, la cantidad de títulos independientes basados en la familia Sinopsis sin licencia oficial que se pueden encontrar en internet es ciertamente increíble. Desde aquí solo pedimos que los futuros juegos, que los habrá, mantengan una calidad al nivel de la serie que les da nombre.

TEXTO: J.BARBERÁN



Lo que está
por llegar

Lo que está por llegar

2009,¿mejor que 2010? Sin duda se nos avecina una oleada de grandes títulos para casi todas las plataformas, además de nuevos accesorios como Wand y Natal. Repasamos todo lo que llegará este mismo año.

2009 ha sido un año muy rico en lanzamientos. Ha habido de todo, must-haves como Uncharted 2, Modern Warfare 2, o Dragon Age: Origins; grandes sorpresas como Borderlands o GTA: Episodes from Liberty City y fiascos como Gran Turismo PSP. Y este año se nos presenta igual o mejor que el pasado.

Los primeros

A principios de año hemos recibido al aclamado Bayonetta, que ha recibido el apoyo de toda la crítica. No innova en el género, pero una cuidada jugabilidad y una carismática protagonista le hacen un título atractivo. El título de SEGA recibió un 93 sobre 100 en el último número de GTM, destacando el cuidado puesto en cada uno de los apartados.

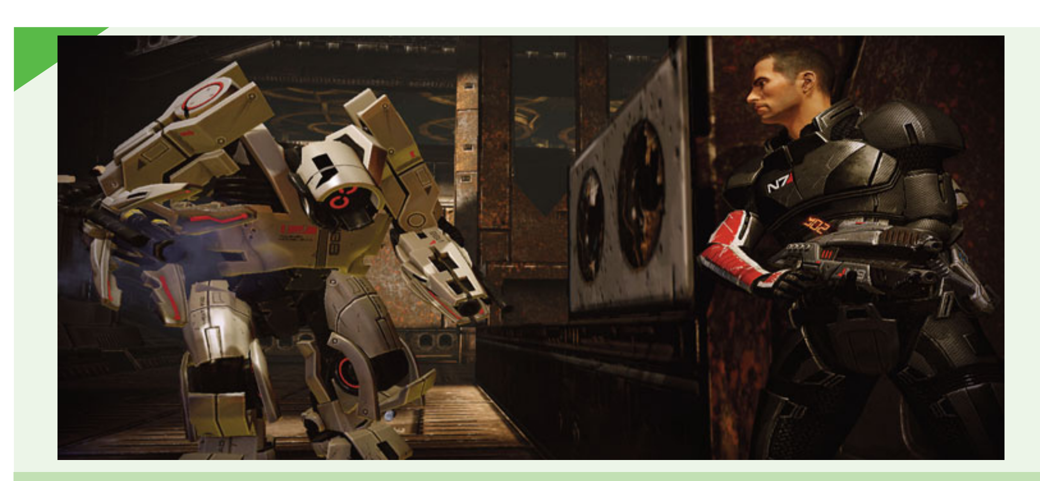
Otro títulos ya disponible en tiendas es Army of Two: The 40th Day, secuela del shooter cooperativo que vio la luz hace ya dos años. Mejora las carencias de la primera parte y potencia una vez más la acción cooperativa, donde planificar el siguiente paso será fundamental para avanzar.

M.A.G, el shooter masivo online de PlayStation 3, es una de las grandes apuestas del año para la consola de Sony. Los creadores de la saga SOCOM andan detrás de este ambicioso proyecto que permite a 256 jugadores participar en esta gigantesca refriega online.

Pese a estos grandes lanzamientos Enero tiene un claro protagonista, Mass Effect 2. La secuela del Action-RPG de BioWare es uno de los más esperados del año y su exitosa primera parte le convierten en un candidato al GOTY. Jack Shepard vuelve para salvar a la humanidad, otra vez.

Volvemos a Rapture

La secuela del que fuera Juego del Año en 2007 estará disponible el próximo 9 de febrero en Xbox 360, PlayStation 3 y PC. Hablamos de BioShock 2, el FPS de 2K Marin ambientado 10 años después del final de la primera entrega. Volvemos a Rapture en el papel de un Big Daddy, donde



El action rpg de Bioware es uno de los más esperados entre los jugadores de Xbox 360 y PC. El comandante Shepard tendrá que reclutar a un nuevo equipo para volver a salvar a la humanidad.

nos encontremos a nuestro símil femenino, la Big Sister.

Unos días antes llegará Dante's Inferno, el Hack N' Slash de EA ambientado en la Divina Comedia de Dante Alighieri y que se inspira en God of War. Visceral Games nos pone en la piel de Dante, un templario con la misión de rescatar a su amada del mismísimo infierno.

El 29 de abril Heavy Rain hará su aparición en PlayStation 3. Una arriesgada apuesta de Quantic Dream en forma de videojuego de aventura con el objetivo de crear un vínculo emocional entre el jugador y cada uno de los personajes. El propio David Cage ha escrito el guión (más de 2.000 páginas) de esta aventura.

Tres reyes

Epic Mickey es la muestra de que Disney se está tomando en serio su andadura dentro de los videojuegos. Que Warren Spector esté detrás de este proyecto sin duda hará que sea uno de los más seguidos

A principios de marzo recibiremos lo nuevo de EA DICE, Battlefield: Bad Company 2, del que aseguran iguala a Uncharted 2 en calidad. Su imponente apartado técnico y sus escenarios destructibles permiten vaticinar que será uno de los shooters bélicos más aclamados del año y un serio rival para Infinity Ward y su Modern Warfare 2.

Con 3 meses de retraso respecto al mercado japonés llegará a occidente Final Fantasy XIII, la última entrega de la saga de Square Enix que estará disponible en PlayStation 3 y Xbox 360. Puntuado con un 39 sobre 40 los fans de la saga tienes sus esperanzas puestas en esta decimotercera parte.

Ese mismo mes el Dios de la Guerra hará su aparición en PlayStation 3 y pondrá punto y final a la trilogía creada por David Jaffe. God of War III promete ser más épico y brutal que sus predecesores gracias a un guión más oscuro y violento. La venganza de Kratos se acerca.

Otro título muy esperado es Yakuza 3, que tras meses de incertidumbre verá la luz en occidente el 12 de marzo. El título de SEGA estará disponible en Europa y Norteamérica casi al mismo tiempo que la cuarta entrega de la saga se estrene en Japón.



Para cerrar la primera mitad del año del año recibiremos a Read Dead Redemption, el sandbox de Rockstar Games ambientado en el viejo oeste. Al mes siguiente, en mayo, los usuarios de PSP disfrutarán de Metal Gear Solid: Peace Walker, la nueva entrega creada en exclusiva para la portátil de Sony de la saga creada por Hideo Kojima.

Ese mismo mes recibiremos Skate 3 y Prince of Persia: Las arenas olvidadas, de EA y Ubisoft respectivamente, de los que no se han revelado muchos detalles por el momento. También estrenarán nuevo trabajo los chicos de Black Rock Studio, que después de Pure lanzarán Split/Second, una de las grandes apuestas del año dentro del género de la conducción.

Otro de los más esperados y que sigue sin fecha es Alan Wake, la aventura de Microsoft y Remedy Entertainment para Xbox 360.

Vuelve Mickey

El retorno de Mickey Mouse al mundo de los videojuegos está previsto para esas fechas, y lo hará de la mano de Junction Point y Warren Spector, creador de Deus Ex entre otros. En esta nueva IP Mickey será todo lo contrario a lo que nos tiene acostumbrados, un personaje odiado por sus compañeros debido a la fama que ha obtenido. Habrá que esperar para ver el resultado de la última apuesta de Disney y Warren Spector.

Este mismo año Bungie dirá adiós a Halo, franquicia que les dio la fama por demostrar que los FPS en consola son posibles y por crear una de las sagas más importantes de la historia del videojuego. Halo: Reach, precuela de Halo: Combat Evolved, utilizará un motor gráfico renovado que

ofrecerá mejores resultados que los vistos en Halo 3 y Halo 3: ODST. Éste será el último trabajo de la desarrolladora relacionado con el universo Halo.

EA tiene otra baza para planzar cara a Activision y Modern Warfare 2, el regreso de Medal of Honor. La desarrolladora de Redwood City ha decidido revivir una de sus más famosas e importantes franquicias que tenía aparcada desde hace años. Al igual que Bad Company 2 y Modern Warfare 2, el nuevo Medal of Honor estará ambientado en la época actual.

Rockstar Games es la protagonista de uno de los desarrollos más problemáticos de los últimos años. Max Payne 3 es una de las grandes bazas de la compañía, cuya fecha de salida está fijada para octubre, pero lo más probable es que no se cumpla tras saberse que el guión ha sido reescrito por tercera vez a 9 meses de su lanzamiento. En esta entrega Max se encuentra en Brasil con un aspecto físico muy desmejorado y con una importante adicción a los calmantes.

Este año disfrutaremos de un título Made in Spain, Castlevania Lords of Shadow, desarrollado por el estudio español Mercury Steam con la supervisión de Hideo Kojima. Konami confía en el talento de Mercury Steam para dar un toque de aire fresco a la franquicia tras las últimas entregas.

Team ICO, con sólo dos juegos a sus espaldas, se ha ganado el respeto de la crítica y el público, convirtiéndose en una de las desarrolladoras más prestigiosas debido a su característico estilo. Ahora se prepara para lanzar The Last Guardian, del que sólo se sabe que controlaremos a un niño que deberá ganarse la confianza de una extraña criatura para que nos acompañe en nuestro viaje.

Tras varios años de espera en el pasado E3 Electronic Arts y Crytek anunciaron que Crysis 2 llegará a PC, PlayStation 3 y Xbox 360 antes de que finalice el próximo año fiscal (marzo de 2011). El estudio asegura que tendrá los mejores gráficos vistos en consola y que el CryEngine 3 rendirá de igual forma en las tres plataformas.

2010 pinta realmente bien, aunque varios títulos pueden retrasarse hasta el próximo año. Sin duda tendremos que elegir muy bien en cuáles gastarnos el dinero.

Numerosos retrasos

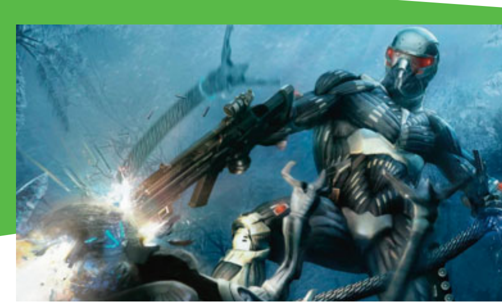
Debido al gran número de títulos triple A que llegarán a las tiendas durante la primera mitad del año compañías como Capcom han decidido retrasar sus lanzamientos más importantes. Uno de los afectados es Dead Rising, secuela del popular juego de acción de Xbox 360 que estará disponible para PlayStation 3, Xbox 360 y PC. Lost Planet 2, que no contaba con una fecha fija también ha sido retrasado, al igual que Super Street Fighter IV, que llegará al mercado a precio reducido durante la primera mitad de 2010.

2K Games también ha reservado sus lanzamientos para este año: BioShock 2, Read Dead Redemption, Max Payne 3 y Mafia II. La compañía no especificó el motivo de este aplazamiento, pero pudo ser debido al efecto Modern Warfare 2 y que los títulos necesitan algunos retoques antes de llegar al mercado. Sea lo que sea, 2K tiene algunos de los lanzamientos más importantes del año.

Lo nuevo del Team ICO tampoco cuenta con una fecha confirmada. Al ser presentado en el pasado E3 de forma oficial se espera que llegue a lo largo del 2010, pero no sería de extrañar que decidan darle unos meses más de desarrollo al que es uno de los más esperados entre los más jugones.

TEXTO: ISMAEL ORDÁS







La caída del Rey Exánime

Por fin los jugones aficionados a deambular por Azeroth podemos enfrentarnos a Arthas Menetil, el archienemigo más famoso de los MMORPG actuales. ¿Quieres saber qué pensamos del nuevo parche de World of Warcraft? ¡Sigue leyendo!

Son muchos los días que hemos tenido que esperar para el nuevo parche de World of Warcraft, numerado 3.3 y titulado 'La caída del Rey Exánime'. Como su nombre indica, se supone que en esta actualización acabaremos con Arthas, el famoso personaje icónico del juego que protagoniza casi por completo la expansión que salió a finales del ya caduco 2008.

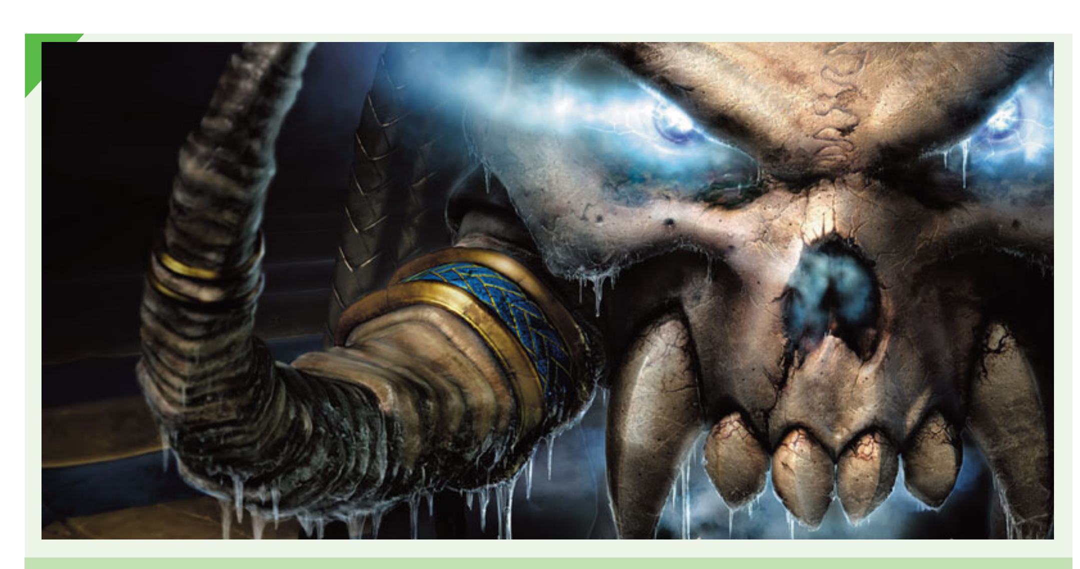
Además de nuevos jefes finales, nuevas mazmorras y nuevas recompensas, las opciones y mecánica del juego han sido actualizadas con opciones muy atractivas, algunas sorprendentes (como el nuevo buscador de instancias, que detallaré más adelante), o la actualización del seguidor de misiones imitando al famoso addon QuestHelper. A nadie ha dejado (o dejará, si todavía no lo han probado o lo han hecho tarde, como un servidor) indiferente, pues no me quedo corto al afirmar que es quizá el parche más esperado desde la salida de la expansión y seguirá dando mucho juego de aquí a mucho tiempo.

Acabando con el maloso

Como es obvio, 'La caída del Rey Exánime' trata sobre el enfrentamiento y supuesta derrota contra Arthas Menetil, antiguo Paladín aventajado de La Orden de la Mano de Plata convertido ahora en el líder de La Plaga y culpable de la mayor parte del declive contemporáneo de Azeroth.

Por él las tierras están plagadas de muertos que, paradójicamente, están muy no-muertos, y el mundo vive en una época decadente y sombría en el que los héroes destacan por su necesidad. Hasta ahora en Rasganorte nos habíamos enfrentado contra todo tipo de líderes de La Plaga, desde el Rey Nerubiano nomuerto Anub'Arak hasta Kel'Thuzad, habíamos participado en la guerra de El Nexo e incluso nos habíamos batido en campo abierto contra los ejércitos de La Plaga en las afueras de la Ciudadela de la Corona de Hielo.

Pero ahora toca el trabajo sucio:



Las fechorías del Rey Exánime se han convertido en prácticamente la trama principal de la saga de videojuegos Warcraft desde la tercera entrega.



podemos adentrarnos poco a poco en la Ciudadela y acabar uno a uno con los sirvientes más fieles del Rey Exánime hasta dar con él y darle caza de una vez por todas (o no).

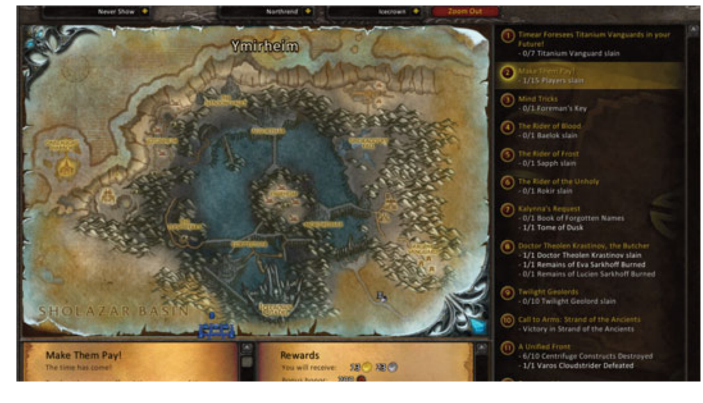
Mientras que por la parte de La Alianza participaremos en una serie de eventos en los que ayudaremos a Lady Jaina Valiente (o Proudmoore, para los puristas) a adentrarse en los aposentos de Arthas con la idea de salvar lo humano que quede de él, por parte de la Horda ayudaremos a la mandamás renegada Lady Silvanas a llevar a cabo su venganza por haber sido asesinada y luego utilizada como arma por el Exánime. Y no hará falta adentrarse en plena Raid para llevar a cabo dichos eventos: en muchas de las mazmorras de 5 personas asistiremos al avance de las facciones de Azeroth en la lúgubre ciudadela y nos veremos las caras con el Rey Lich, aunque claro está, para lidiar directamente con él sí que tendremos que buscar a 9 o 24 amiguitos que quieran compartir con nosotros la experiencia de dar estopa al ser más blasfemo y puñetero del juego, como tuvimos que hacer con Kil'Jaeden, Illidan, Ragnaros y cualquier otro archienemigo icónico del título.

Recompensas diez

Como es natural y habitual, con cada nuevo parche de contenido nos encontramos con un conjunto de armadura nuevo. Esta vez le toca el turno al conjunto de armadura de nivel 10 o también llamado Tier 10, de item Level 251 mínimo que podremos conseguir mediante los llamados Emblemas (también llamados chapas) de Escarcha en su versión más pobre y mediante Emblemas especiales que tirarán los jefes finales de las Bandas (o Raids). El sistema de emblemas ha rotado, por lo que ahora el token común es el Emblema de Triunfo, que conseguiremos en cantidades industriales debido al nuevo sistema de búsqueda de mazmorras y las nuevas recompensas por usarlo.

Porque, señores, en el parche 3.3 el buscador de mazmorras cobra casi tanto protagonismo como el Rey Exánime. Anterior-

Además del buscador de mazmorras, el mapa principal se ha actualizado para mejorar la orientación del jugador a la hora de cumplir misiones, luciendo como en la foto (abajo).



mente al parche 3.3, el buscador de mazmorras nos permitía ponernos en cola estableciendo las funciones de instancia que podíamos desarrollar, Tanque, Sanación o DPS, además de indicar si nos conocíamos la instancia y podíamos hacer de líderes. El sistema nos permitía susurrar y contactar con todos aquellos que estuviesen en la cola, pese a limitarse únicamente a nuestro servidor. El nuevo buscador no permite interacción directa con los jugadores en cola antes de que el sistema los junte en una mazmorra: el grupo que montemos será aleatorio a menos que nos hayamos unido ya como grupo con gente de nuestro propio servidor (como las famosas premades de los Campos de Batalla) o como mucho podremos volver a buscar instancia con un grupo aleatorio con el que hayamos acabado de jugar.

La era del Tank

Si bien es cierto que tiene cierta lógica porque el hecho de evitar interacción directa entre usuarios de los distintos servidores evita muchísima carga al servidor y al fin y al cabo nos ahorra tiempo porque sería un caos contactar con todos los usuarios en cola de nuestro grupo de batalla (es decir, el conjnto de servidores dónde se engloban los españoles), la gran falta de jugadores siguiendo el rol de 'Tanque' provoca unas colas eternas en ciertas horas del día y el hecho de que en World of Warcraft desafortunadamente pulule mucho avispado sin sentido del fair play hace del buscador de mazmorras una herramienta de doble filo. Porque sí, es muy cómodo con un par de clics ponerse en cola de mazmorra y esperar a que el sistema lo haga todo, pero más de una vez te encontrarás co la situación de que se han unido jugadores con mucho equipamiento y marginan a jugadores que acaban de subir al máximo nivel y se están equipando, o que expulsan a un jugador de la party para meter a un amigo y hacer que gane ciertas recompensas por la cara, o el tanque abusa de su condición y lleva la mazmorra a su manera (farmea ítems, se salta jefes, o completa quests sin tener en cuenta al resto de personas del grupo). Y no hace falta más que probar un par de días la herramienta o visitar los foros oficiales para ver cómo está el panorama.

Aunque puede parecer una situación fea, lo cierto es que el buscador de mazmorras se gana su condición de herramienta indispensable por las recompensas que Blizzard te otorga al usarlo, pudiendo equipar un personaje recién llegado a nivel 80 en pocos días a base de chapas ganadas en mazmorras aleatorias (tanto de Escarcha como de Triunfo).

Entrega a plazos

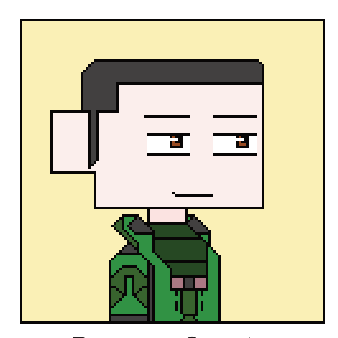
Podría seguir numerando novedades, el parche 3.3 de World of Warcraft es demasiado extenso y de hecho Blizzard está actualizándolo añadiéndole jefes finales de mazmorra todas todas las semanas. ¿Quieres saber qué más depara ‘La Caída del Rey Exánime’?...¡Pues hasta el mes que viene.!

TEXTO: SERGIO ARAGÓN




All you need is
GTM
Games Tribune

¿Pero que c#~@?



ROBERTO GARCÍA
REDACTOR JEFE

El presidente de Venezuela Hugo Chavez, ha cargado contra la consola PlayStation en su programa semanal "Aló, Presidente". El máximo dirigente de Venezuela ha calificado a la consola de Sony, aunque haciendo clara referencia a todos los videojuegos, de "veneno" que pone a los jóvenes en el "camino al infierno" del capitalismo. Chavez considera que hay algunos juegos que "te enseñan a matar", al tiempo que acusa a los videojuegos de fomentar también la venta de cigarrillos, drogas y alcohol.

En definitiva, una campaña de despopularización de los videojuegos de cara a evitar los ingresos de las empresas extranjeras en este sector. Declaraciones como esta pueden sorprendernos en a los lectores que nos encontramos en España, pero seguro que no lo hacen tanto a esos lectores que nos siguen desde latino América.

Activision ha desvelado que el ganador del Primer Campeonato Oficial en España de Call of Duty: Modern Warfare 2 ha sido Miguel Pozo Rivero, un sevillano de 18 años, que ha resultado ganador de un torneo en el que han participado mas de 4000 personas en las ciudades de Madrid, Barcelona, Sevilla y Valencia

Es increíble la repercusión que está teniendo esta saga en el mundo y especialmente en España, si es que las tardes se nos hacen cortas con Modern Warfare 2. Aprovecho para felicitar a Miguel Pozo Rivero de parte de todo el staff.

Las esposas de los trabajadores del estudio Rockstar San Diego han publicado un documento en el que denuncian públicamente las malas condiciones en las que están trabajando sus maridos durante el desarrollo de Red Dead Redemption.

Como está el mundo, sin duda se trata de uno de los ataques mas fuertes a una de las desarrolladoras mas importantes del sector. Quizás las esposas no entiendan que en ocasiones para ser competitivo hay que currarselo o quizás en Rockstar se están pasando, en fin ...



GTM Opina...

Comprar, jugar, tirar, comprar.



SERGIO ARAGÓN
REDACTOR

Aunque seguramente muchos no os habréis dado cuenta, llevo un par de meses sin escribir en Games Tribune. Y no es porque me falten las ganas o porque me falte el tiempo, es porque mi querida Xbox 360 y mi Nintendo DS fallecieron a la vez. Y a eso sumándole que mis dos discos duros han ido muriendo a lo largo de estos meses, podéis imaginaros el percal. Mi intención, desafortunadamente, no es contaros mi vida: sino una cosa que me ha pasado mientras he tenido que limitarme a mi portátil como única vía de entretenimiento: la cantidad de titulazos que me he perdido hasta ahora.

Es increíble cómo en un par de meses he podido perderme casi todos los grandes títulos que venían anunciándose desde hace ya tiempo. Sería algo excepcional de no ser porque casi siempre están saliendo títulos superventas y, directamente, un bombazo ya no sorprende como lo hacía cinco, seis, diez años atrás. No os equivoquéis; no soy ningún nostálgico empedernido de aquellos que pueblan los foros con el *'cualquier tiempo pasado fue mejor'* como lema, pero sí es cierto que un gran título de aquel entonces se disfrutaba y comentaba hasta la saciedad y pasaba a formar un lugar enel corazoncito de todos nosotros. Final Fantasy VIII o Fallout 2 son un par de ejemplos, no hay más que ver que a día de hoy siguen en el cariño de los jugadores. ¿Pero qué pasa con los títulos de ahora? ¿Alguien se acordará de Assassin's Creed II dentro de cinco años? ¿Alguien se acordará de S.T.A.L.K.E.R en 2015?

El hecho de que la industria videojueguil evolucione en un negocio de usar y tirar tiene su parte positiva, no lo vamos a negar: todos los fines de semana tendrás títulos despampanantes para disfrutar en tu sofá, en tu escritorio o dónde sea que juegues, pero la magia del videojuego se está perdiendo en el justo momento en el que uno de ellos se aparca en la estantería para siempre jamás. Se pierden las guías, las webs de trucos, los huevos de pascua, las leyendas urbanas... Aunque bien es cierto que cuando un gran juego gusta lo mejor es una buena secuela (tanto para los que lo venden como para los que lo juegan) y que gracias a la masificación del mercado muchos viven o intentamos vivir del mundillo,también es cierto que colocar un número detrás a un videojuego significa empezar a ningunear un nombre. ¿No creéis que Bioshock perderá un poquito de identidad al llegar la segunda parte a las tiendas? ¿Os imagináis lo desencantado que suena hablar de un videojuego y comentar *'¿eso pasaba en la primera parte...o en la cuarta*?'...?

Y no nos equivoquemos: con las consolas también pasa. ¿Por qué acaso Dreamcast tiene tanto encanto? ¿Sería la *niña de mis ojos* de tantos jugones si Dreamcast se hubiese llamado Sega Saturn 2? No es cuestión de nomenclatura, y quizá estoy planteando demasiados interrogantes a la vez; así que haced un ejercicio práctico: recordad el juego que más os llenó hace cinco años, y recordad el que más os llenó recientemente. ¿Qué sentís?



GTM Opina...

Compañías vs Usuarios



Miguel Arán
Redactor

Existiendo un mercado tan amplio, uno se puede hacer una idea de lo importante que es atraer al consumidor al producto propio en detrimento de los de la competencia. En otras palabras, ahora hay mucho más donde elegir, y por tanto hay que invertir mayores esfuerzos en llamar la atención de posibles compradores.

Un cliente contento siempre vuelve (siempre que haya un producto de su agrado, claro está). Además de que el buen trato y el respeto hacia el consumidor se traducen en buena publicidad “boca-oreja” que tan de moda está hoy en día gracias a los blogs.

¿Cual es la realidad? Algunas compañías (no todas) gastan miles de millones en publicidad y luego insultan la inteligencia de sus clientes ofreciéndoles productos deficientes, incompletos, o sencillamente actuando como el perro del hortelano (Ni hacer ni dejar hacer) , esta última actitud muy perniciosa para la comunidad “modder” en PC.

Casos sonados como la interminable lista de taras con las que Infinity Ward ha decidido lanzar Modern Warfare 2, hablando de la más flagrante, como es la ausencia de dedicados en PC y gracias a la cual han matado el juego online a nivel de competición.
O el trato vejatorio sufrido con RPGs notables, como el Tales of Vesperia, o el Infinite Undiscovery, que llegaron en inglés, y con recochineo.

Ultimo ejemplo: El juego de Miles Edgeworth, de la saga Ace Attorney, que finalmente no aparecerá localizado. ¿Quién tiene la culpa de estas actitudes? Pues todos tienen su parte, ni más ni menos.

Por ejemplo, en el caso de Miles Edgeworth:

-Capcom: Por negarse a localizarlo por pura dejadez (Los anteriores vendieron muy bien)

-Koch Media: Por aceptar distribuir semejante despropósito lingüístico.

-Nintendo: Por no ejercer su derecho a veto (como dueña del hardware propietario) sobre productos no localizados.

-Los usuarios: Porque aún habrá gente tan cabestra de ir a comprarlo corriendo a la tienda, muchos de ellos sin tener ni idea de inglés.

Como usuarios nuestro es el dinero y nuestra la posibilidad de castigar estas actitudes. He nombrado varios ejemplos en este artículo. Y puedo jurar que un servidor ni ha comprado (ni probablemente comprará) ninguno de ellos.

No es que no podamos repercutir en la política de las compañías. Es que no queremos por pura dejadez: “Bah, por otra copia más que venda...” y luego se nos mean encima y a llorar en los foros. A nada que nos uniéramos frente a estos abusos, veríamos a todas las compañías haciendo cola para agasajaros. Y es que eso es lo que hace falta, que peguemos un puñetazo encima de la mesa y les demostremos que el cliente siempre tiene la razón.

Si no somos parte de la solución lo somos del problema. Asumámoslo.

The PC Community strongly believes that with the lack of these basic features, in comparison to Call of Duty 4: Modern Warfare that a further concerning outlook for the future of the PC Gaming Community.

We would like to see that Infinity Ward recognises our feedback/concerns and communicates with the PC Community. We feel that because we do not play a console platform. We hope that this petition (post Modern Warfare 2 release) will help us to the PC Community and will help us to again, regain a strong and mutually beneficial relationship.

It is requested that all signatories only sign once (and as themselves) so that this petition accurately represents the views/concerns

Sincerely,

games Tribune Magazine



n nuestra web!

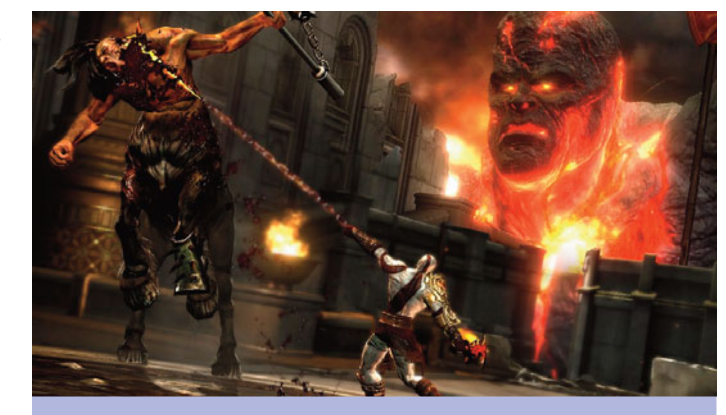
God of War III

La venganza de Kratos contra los dioses .

La gran aventura de Kratos llega a su fin con esta tercera entrega. Para ello los chicos de Sony Santa Monica se han propuesto aprovechar al máximo la capacidad de la ps3.

El espartano renegado Kratos regresa en el tercer capítulo de God of War. Un juego que puede definirse como más grande, más sangriento, más duro y en alta definición. Ya queda menos para el lanzamiento de esta exclusividad de PS3.

Y es que God of War es uno de esos pocos juegos que todo es sencillamente redondo. Desde los gráficos y las excelentes animaciones, hasta la acción frenética pero bien encaminada, el excelente trabajo de cámara o la interesante historia del protagonista. A esta fórmula le agregas un tono



Kratos volverá a tener entre su elenco de armas a las Espadas del Caos, todo un seguro de vida.

épico y tienes uno de los juegos mejor vendidos de la historia de Sony, y probablemente, junto a su segunda parte, los dos mejores juegos de Ps2.

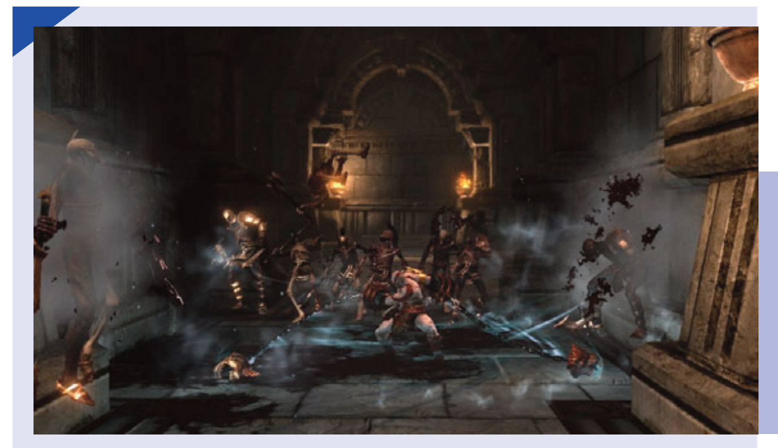
Ahora llega el momento de verlo en Ps3, despues de haberse echo de rogar, tendremos nuestra nueva entrega en NextGen.

Vamos a ponernos en antecedentes, ya que ha pasado tiempo desde la última entrega.

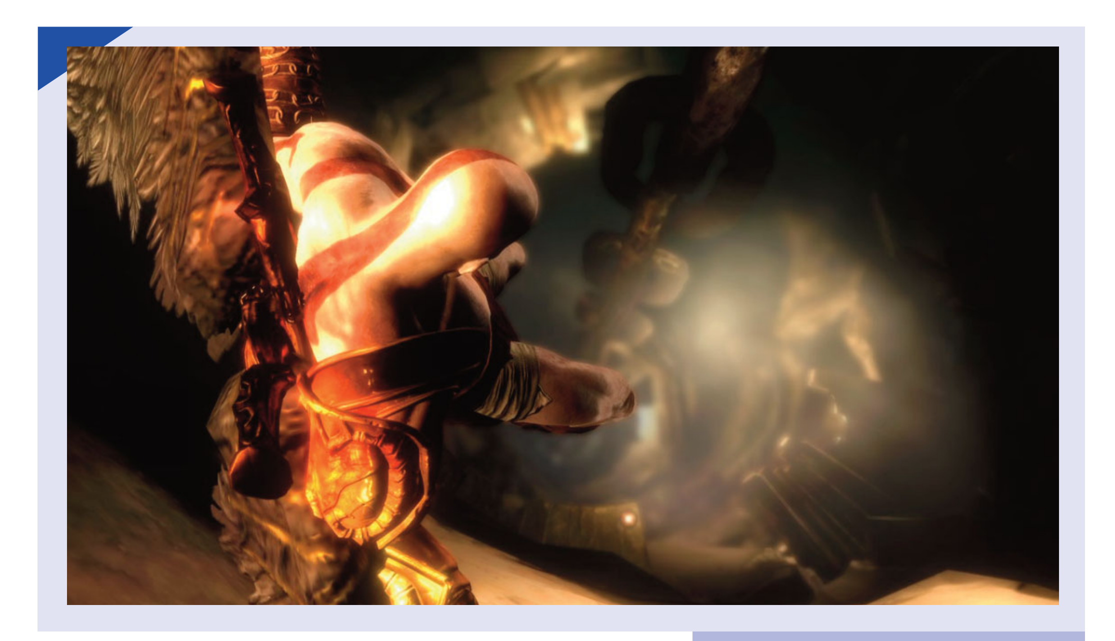
El juego comienza justamente donde acabo God of War II, cuando Kratos esta escalando el Monte Olimpo en busca de los dioses, causantes de sus problemas, para tomarse la justicia por su mano. Ahora la historia avanza y la prioridad es buscar a los dioses uno a uno y eliminarlos. Hasta conseguir su objetivo acabar con el mismísimo Zeus.

Para ello nuestro protagonista se valdrá de la ayuda de los Titanes. Unas criaturas enormes y poderosas, en las que Kratos tendrá que emplearse a fondo para controlarlas.

El control del juego será muy preciso y con una respuesta muy rápida, todo ello apoyado de espectaculares combos que haran que los momentos de lucha sean de lo más vistoso. Tampoco faltarán las ya conocidas Espadas del



En esta ocasión aparecerán en pantalla hasta 50 enemigos a la vez. Los cuales se coodinarán para intentar acabar con nosotros.



Caos, las cuales nos permitían realizar ataques a corto y medio radio.

A parte de estas, también contaremos con otras armas, algunas ya conocidas, como el Vellocino de Oro o las Alas de Ícaro, a parte de otras, lo que dotará a nuestro personaje de un mayor elenco de ataques.

Algo también remarcable será el poder cambiar de armas, en este titulo las cadenas de Kratos pierden algo de protagonismo para poder ofrecer una mayor variedad de ataques con armas nuevas, y la posibilidad de combinar y encadenar combos cambiando de arma en medio de la batalla

También se conservarán los habituales Quick Time Events con los que eliminaremos a los enemigos más grandes. Se ha mejorado la interfaz en este sentido, disponiendo los botones que debemos pulsar en los márgenes de la pantalla para no perder ni un detalle de la acción.

En cuanto a los enemigos, habrá los ya conocidos cíclopes, arpías, titanes y dioses, además de otros. Las novedades sobre estos parten inicialmente en que ahora aparecerán hasta 50 enemigos en pantalla simultáneamente, es decir el triple que antes. Además, la IA ha mejorado muchísimo y los enemigos se coordinarán y trazarán estrategias para matarnos, por ejemplo tratando de reducirnos todos a la vez.

Pero no todo será luchar, en este título tambien tendremos pequeños toques de puzzles y plataformas, lo que dotará una mayor variedad al juego. En este aspecto se comentó que el sensor de movimiento del mando de Ps3 tendrá también cierto protagonismo, como por ejemplo, en las zonas donde deberemos mantener el equilibrio de nuestro protagonista.

Las alas de Ícaro volveran a estar presente en esta entrega. Lo que nos permitirá llegar sitios inaccesibles.

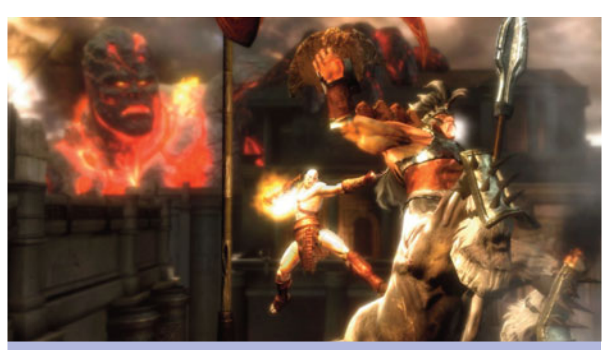
Pero donde el juego se lleva la palma es en su espectacular apartado visual. Con un motor gráfico totalmente nuevo, el llamado Kratos 3.0, se ha rehecho todo desde cero pero sin perder ni un ápice de su estilo característico.

La potencia de la consola permitirá ofrecer una imagen casi foto realista. El Kratos de PS2 tenía apenas 5.000 polígonos, sin embargo ahora alcanza los 20.000 polígonos que detallarán a la perfección un Kratos con todas sus cicatrices. También las texturas han mejorado en calidad y definición, cuadriplicando la resolución de los anteriores juegos. Las animaciones han sido pulidas respecto para situarlas a la altura de lo que se espera en GOWIII; Santa Monica ha desarrollado una tecnología que denomina "Zippertech" para recrear mejor las descuartizaciones. Así como los efectos de luces que se apoyarán de la técnica HDR que simulará los efectos causados en la retina humana. Es decir, nos deslumbraremos con la luz en determinados momentos. La luz será en tiempo real y además ayudará en la jugabilidad.

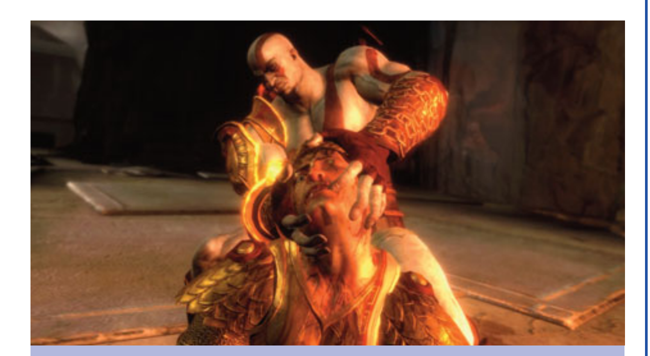
Y por si esto fuera poco el juego correrá a 60 frames por segundo con una resolución de 1080p, con efectos gráficos como las nubes en movimiento, las explosiones y chispas, en parte heredadas del trabajo de Guerrilla en Killzone 2. Todo ello sin ralentizaciones ni cargas intermedias, como ya nos tiene acostrumbrados esta saga.

En cuanto a la banda sonora, esta continuará con la linea épica de anteriores entregas, ajustando los tempos con la acción, dando asi una mayor ambientación, si cabe, al juego.

Habrá que esperar a marzo para poder disfrutar de este esperadísimo juego.



El apartado visual tendrá una calidad tremenda. El juego soportará 60 fps con una resolución de 1080p. ¡Toda una delicia para nuestras retinas!



La acción y la brutalidad será el santo y seña de GOW III. El cual contará con grandes dosis de violencia extrema.

Valoración:

GOW III es un juego que derrochará acción por los cuatro costados, con un gran apartado visual, se ha ganado a pulso el ser uno de los mas esperados de este año.

Estamos convencidos de que se convertiará en uno de los imprescindibles para los usuarios de Playstation 3.

Sony prepara una espectacular despedida a una de las sagas más impactantes del mundo de los videojuegos. Un juego que promete exprimir el hardware de su consola. Lo que nos lleva a cuestionarnos si esta será la última vez que veamos a Kratos en acción.

TEXTO: JORGE SERRANO

Aliens vs. Predator

En el espacio nadie te oirá gritar...

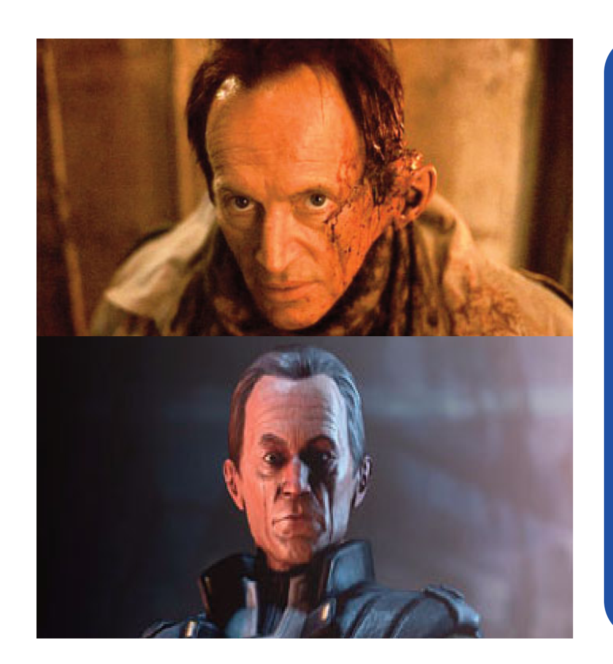
Vuelve Aliens vs. Predator y lo hace de la mano de sus autores originales. Rebellion tratará en este retorno de volver a posicionarse como referente en el mercado utilizando lo mismo que lo diera a conocer allá por 1994 y 1999.

Si ha habido un juego injustamente olvidado a lo largo de los años ese ha sido el Aliens versus Predator de Rebellion, que saliera allá por 1999. Tuvo la mala fortuna de compartir franja temporal con algunos de los pesos pesados de la industria como Half Life, Unreal o Quake III y ahí puede radicar parte de ese olvido. Pero tan cierto como que tuvo grandes competidores lo es el hecho que nadie que lo jugara tiene malas palabras para él.

Tras aquellla impecable presentación en sociedad (si bien anteriormente ya habían hecho un



En esta ocasión la campaña marine no será tan solitaria como en la primera entrega y por momentos iremos acompañados de nuestra escuadra de marines.



Lance Henriksen aporta imágen y voz al proyecto

El conocido (sobre todo para los seguidores de las películas Alien) actor Lance henriksen está involucrado en el proyecto. Además de poner su voz a Charles Weyland Bishop, el "jefe" del complejo Freya, también lo dota de su inconfundible apariencia. Es más, recientemente ha estado concediendo entrevistas a la comunidad de jugadores y se mostraba encantado no sólo con cómo estaba quedando el proyecto sino obviamente también con cómo algunos aportes suyos eran bien recibidos.

En esas mismas entrevistas comentó que, obviamente, estaría encantado en volver a aparecer en el universo que lo popularizó pero que de momento no han contactado con él para la precuela de Alien.

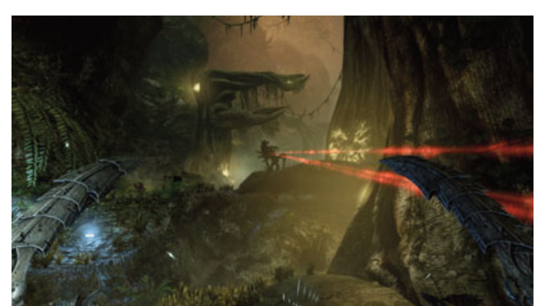
meritorio Aliens vs. Predator para Jaguar) los títulos aceptables de Rebellion Software se han ido intercalando con juegos cuanto menos de cuestionable calidad. Es quizás por ello que Rebellion haya decidido invertir tiempo y recursos en su vuelta a la franquicia que, salvando la versión de PSP, siempre han acertado en tratar.

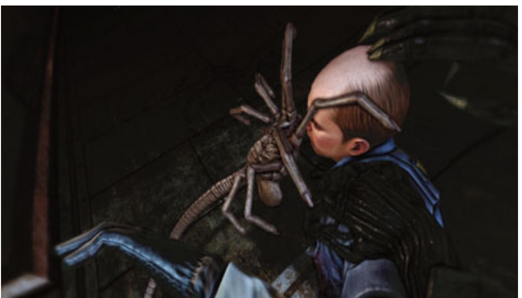
Esta nueva entrega, que nos llegará de manos de SEGA nos vuelve a situar en una colonia espacial Freya's Prospect. Casualmente, esta colonia esconde en sus entrañas los laboratorios de la siempre presente compañía Weyland Yutani y como suele pasar en estos casos, sus escarceos por hacerse con el dominio de los Aliens acabará en un desastre. Precisamente la historia Alien comenzará en estos mismos laboratorios segun parece. Y es que como Alien naces en cautividad y será tu labor abrirte paso entre las férreas medidas de seguridad del complejo para conseguir libertarte a ti y a los tuyos.

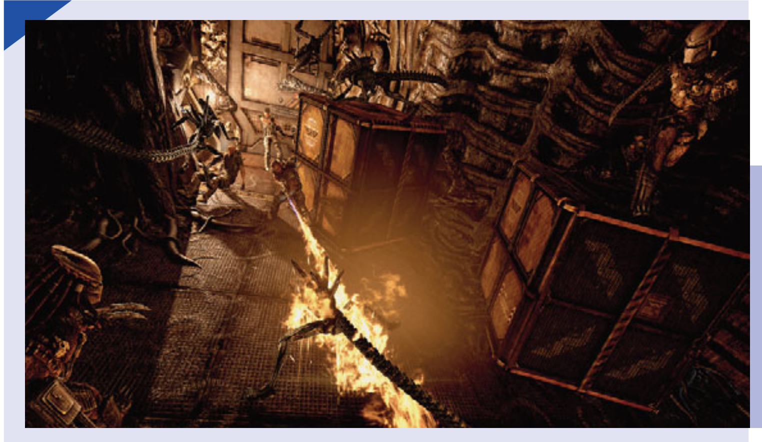
Una vez se ha desatado la sangría llegan los marines, entre los que se encuentra el soldado Hal Edison que como todo buen marine en el universo Aliens acabará cardíaco perdido escuchando su sensor de movimiento marcar múltiples objetivos acercándosele en plena oscuridad.

Los Depredadores llegarán con ganas de demostrarse a sí mismos que son dignos ejemplos de pertenecer a una raza de cazadores temida en toda la galaxia y qué mejor forma de demostrarlo que en enfrenamientos frente a sus de sobra conocidos Aliens o los incipientes humanos con su tecnología.

Como ves, se trata de tres campañas diferentes para un sólo jugador pero que sin embargo nos contarán la misma historia, lo único que desde el particular punto de vista de cada especie. A este respecto Rebellion ya ha aclarado que para ellos ninguna de las tres razas es mala por na-





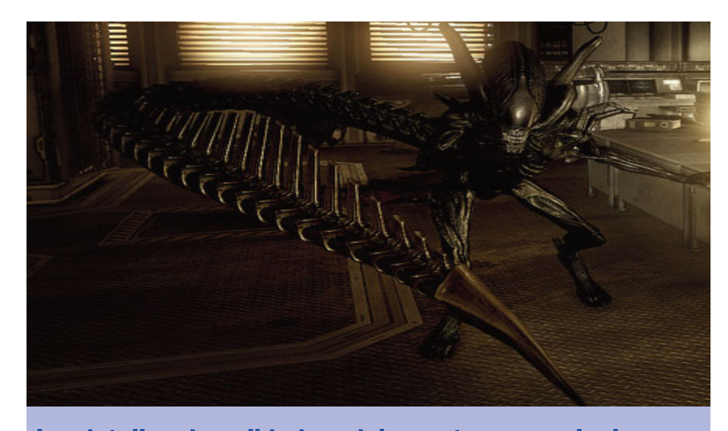


En AvP el enemigo puede venirte de cualquier lado. Sin duda será ese temor el que más aliemente el juego.

turaleza. Los marines obviamente por ser humanos y ser un grupo de marines que se encuentra atrapado entre dos especies mortíferas, los Aliens que sembrarán el terror pero por el mero hecho de querer sobrevivir y los Predators que, a su forma, ven todo esto como una forma de llegar a ser respetados en su sociedad. Sin duda, la jugabilidad completamente diferente de las tres razas ayudará a potenciar esta sensación. Así, mientras los Alien tendrán que ser todo lo despiadados que puedan para poder sobrevivir, los marines deberán usar lo mejor que puedan todo su armamento y tecnología para no ser parte de la dieta xenomorfa ni un trofeo más para los Predators. Finalmente, los Predators tendrán que usar su tecnología más avanzada pero limitada para conseguir trofeos que los acrediten como los mejores de su especie.

Adaptado a la máquina

Algo que promete ser importante en Aliens vs. Predator será la recreación del entorno. Para ello Rebellion está tratando de hacer buen uso de toda la tecnología puesta a su alcance. Así, mientras para consolas vemos que el resultado está siendo francamente bueno (y recordemos que ya en su primera entrega, con un motor muy limitado pero con mucho talento artístico conseguían plasmar más de lo que en principio podían) para PC están queriendo llevar las cosas un paso más allá. Haciendo buen uso de la última versión de DirectX, todo apunta a que veremos una recreación realmente lograda hasta de la resina Alien. Del mismo modo, algo tan vital por lo menos en el caso del Alien como es su control parece que está pasando de forma holgada las trabas en su paso por los pads de las consolas y las primeras impresiones al respecto están siendo realmente buenas. Ahora bien, para que los jugadores menos acostumbrados no se pierdan cuando vayan trepando por las paredes, han recuperado a su forma las flechas del hud del Aliens vs. Predator 2 de Monolith que nos indicarán dónde se encuentra "el suelo".



los detalles de calidad se dejan notar en cualquier momento del juego, no hay más hay más hay más hay más que mirar los escenarios

Multijugador salvaje

Muchos juegos actuales beben de la experiencia de juego que ofreciera en su día el primer Aliens versus Predator para PC. Las hordas zombies de Left 4 Dead son un paseo por el campo cuando se comparan con aquél modo escaramuza en el que no paraban de llegarte Aliens por todos lados, o el modo "último superviviente" en el que comienza un sólo alien frente a todo marines pero con cada muerte de humanos estos pasan a ser xenomorfos también ha trascendido. En esta ocasión no parece que vayan a innovar demasiado en esta vuelta, dejando eso para posteriores entregas. En el apartado multijugador se encargarán de redefinir aquellas sensaciones con modos los mismos modos de juego de antaño y alguna que otra sorpresita. Para además conseguir un ambiente de sana competencia cada modo de juego tendrá sus ladders, por los que demostrar quien manda en el espacio tendrá fácil solución.

Un universo que trasciende del juego

Si algo ha demostrado sobradamente la serie de películas, comics, libros y videojuegos sobre Aliens es que puede tener mayor o menor correlación, pueden cometerse mayores o menores errores, pero en la mente de todos el universo de violencia, terror y tensión siempre ha perdurado. Hasta la fecha Rebellion ha demostrado ser la compañía que mejor ha sabido plasmarlo en videojuego y esta nueva entrega promete volver a hacer. El 19 de febrero saldremos de dudas pero todo apunta a que otra ves volveremos a sentirnos la base de la pirámide alimenticia del universo, el eslabón más débil de toda la galaxia y los últimos supervientes de la más sentenciada de todas las razas. Porque cuando en el vacío sólo oigamos el latir de nuestro corazón será demasiado tarde, y es que recuerda: En el espacio nadie te oirá gritar.

El multijugador tratará de aunar todo lo que ellos aportaron a algunos modos de juego más actuales como la toma de ciertos puntos.

Rebellion-Corporación:

Además de hacer juegos de mayor o menor calidad, Rebellion ha ido durante estos años ampliando mercados con la compra de diversos medios. El más sonado de todos fue la adquisición de la editora del cómic 2000 A.D. así como la productora de películas Fearmort ....

TEXTO: CRISTIAN RODRIGUEZ



Just Cause 2

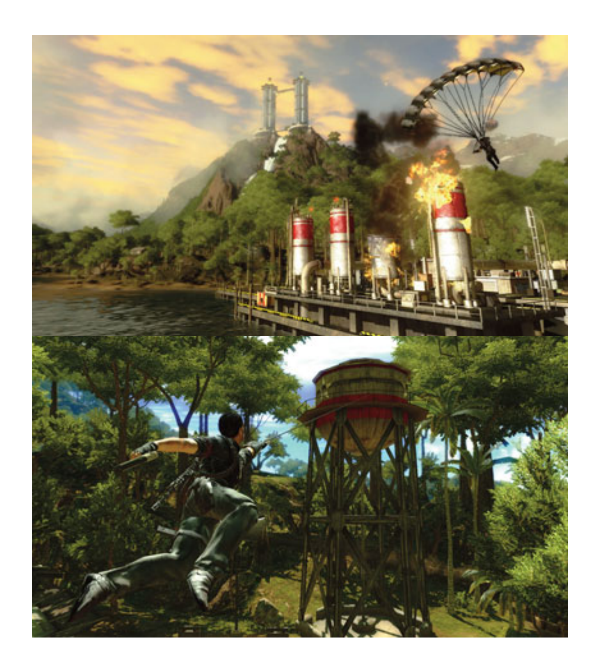
Vuelve Rico Rodríguez

Just Cause 2 es el retorno del agente de la CIA Rico Rodríguez a la acción, una nueva isla a nuestra disposición con libertad total de movimientos y todo lo que ofrecía el primer juego multiplicado en cantidad y calidad.

El primer Just Cause fue el típico ejemplo de un juego que prometía mucho pero que no cumplió las expectativas de la mayoría de los jugadores, Avalanche trató de abarcar demasiado y apretó poco, quedando como un título más en el olvido de los amplios catálogos de las consolas de la anterior generación. Aún así dejó un buen sabor de boca a todo aquel que le diese una oportunidad por la espectacularidad del título, la libertad de acción en San Esperito, la amplia gama de vehículos que podiamos conducir y sobre todo el gancho y el paracaídas.



Avalanche ha creado un nuevo motor gráfico para el juego, que es capaz de mostrar la isla de Panau con la calidad que muestran las imágenes que mostramos



Edición Especial Pack del Mercado Negro del Caos

Con este sugerente título, la distribuidora ofrece a los jugadores que estén dispuestos a gastarse unos euros más, una caja metálica de edición limitada que incluye el juego y cinco gadgets exclusivos: el aerodeslizador de la agencia, la pistola personalizada de Rico Rodríguez, un rifle de asalto de precisión, un Chevalier clásico, el paracaídas del Caos y un mapa desplegable de toda la isla de Panau con información relevante y pistas para descubrir nuevas localizaciones.

Los coleccionistas de ediciones especiales deben estar muy atentos ya que parece ser que la edición va a ser muy limitada.

Con la experiencia del primer juego de la saga y las posibilidades de la nueva generación de consolas y ordenadores, Avalanche apuesta de nuevo por una espectacular mezcla de juego de acción, shooter en tercera persona y sandbox. Con el objetivo claro, comenzaron por el principio, crear un nuevo motor gráfico (Avalanche 2.0 Engine) que sea capaz de mostrar los más de mil kilómetros cuadrados que tiene la isla de Panau con una calidad acorde a las capacidades de las plataformas actuales. Este engine gráfico, en conjunción con el motor físico de Havoc, se muestra capaz, eficiente y espectacular.

El primer Just Cause pecaba de una historia principal poco interesante y desarrollada y misiones secundarias repetitivas y en muchos casos "metidas con calzador" en el hilo argumental del juego. En esta segunda parte encarnamos de nuevo al agente de la CIA Rico Rodríguez que se desplaza a la isla asiática de Panau con el objetivo principal de dar caza a Tom Sheldon, un agente corrupto que ha robado información secreta de la agencia y para mayor interés, fue el maestro y tutor de nuestro protagonista. Panau será la otra protagonista del juego, se trata de una isla del sureste asiático "gobernada" por un dictador de nombre Panay que no le preocupa más que su propio enriquecimiento y felicidad. En medio de todo ello tres grupos luchan por el control de las distintas zonas urbanas y rurales que componen la isla. La interacción con estas tres facciones será fundamental en el desarrollo del juego, ya que para lograr nuestro objetivo de localizar a Tom Sheldon deberemos sembrar el caos en Panau y a rio revuelto ...

Panau dispone de más de 120 asentamientos diferentes y climatología variable que modificará la conducción de vehículos y la visibilidad, se ha previsto también un ciclo de día/noche.



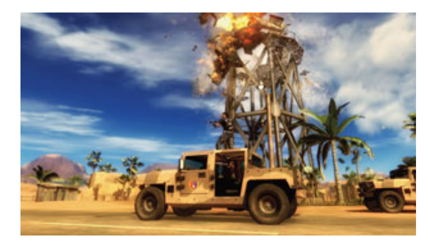


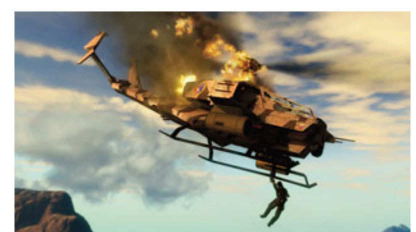
Más de 100 vehículos diferentes nos permitiran recorrer la isla de Panau por tierra, mar y aire. ¿Serás capaz de conducir todos?

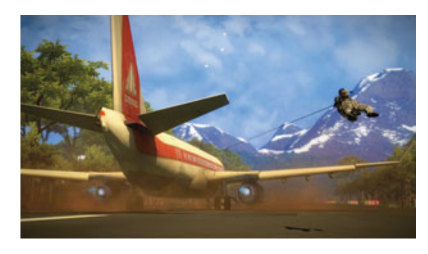
Con una extensión tan grande a nuestra disposición los vehículos serán fundamentales y Avalanche ha dispuesto más de 100 de todo tipo, coches, motos, camiones o incluso tanques nos permitirán desplazarnos por tierra pero también tendremos a nuestra disposición aviones o helicópteros si queremos alcanzar una localización más rápidamente o una amplia variedad de barcos y lanchas para desplazarnos por mar o los ríos que surcan la isla. Un buen número de misiones estarán ligadas al manejo todos ellos.

Just Cause 2 pretende ser mucho más grande y espectacular que su antecesor y para ello el número de armas y objetos de los que dispondrá Rico se incrementará sustancialmente frente a su primera aventura, para conseguir tanto las armas como los vehículos tendremos la posibilidad de contactar con traficantes que nos las proporcionarán a cambio del dinero que iremos obteniendo al superar las misiones, de esta forma el juego incluye una gestión económica (muy básica) que le otorga una componente de la que adolecía el primer Just Cause. Dos elementos que sobresalieron en este no podían faltar a la nueva cita del agente de la CIA con los jugadores. El gancho que en el primer Just Cause era un elemento más, en esta ocasión será un objeto imprescindible para la realización de muchas de las misiones; se ha integrado totalmente en el brazo de Rico de tal forma que se ha convertido en un nuevo Bionic Commando. Aparte de ofrecernos la posibilidad de acceder a zonas del mapa o engancharnos a los distintos vehículos ofrecerá nuevas posibilidades como agarrar a los enemigos y lanzarlos o acercarnos objetos que de otra forma serían inaccesibles. El paracaídas del primer título de Rico Rodríguez fue uno de los elementos más alabados del juego y no podía faltar en esta secuela, combinado con el gancho permitirá realizar espectaculares acciones.









La escasa Inteligencia Artificial de los enemigos y la poca vida de la isla de San Esperito fueron otros de los aspectos que condenaron al primer Just Cause al ostracismo videojueguil, Avalanche asegura haberse puesto las pilas y haber desarrollado un sistema de IA que sorprenderá a los jugadores, los habitantes de Panau parecerán vivos y responderán a lo que esté ocurriendo a su alrededor y los enemigo no solo actuarán de un modo inteligente sino que aprenderán de nuestras acciones y reaccionarán consecuentemente. Parece ser que se ha acabado eso de eliminar a todos los malos con la misma estrategia, a ver si es cierto.

La banda sonora se ha compuesto nueva para el juego y mezcla temas épicos para los momentos de acción con otros con cierto toque de la zona en que se desarrolla el juego para crear una mayor ambientación. Aunque no está confirmado, parece ser que los vehículos dispondrán de distintas emisoras de radio que podremos seleccionar al estilo GTA. Just Cause 2 vendrá, como lo hizo su secuela, totalmente doblado al castellano; por lo que hemos podido oir, Rico Rodríguez parece haber perdido su marcado acento latino y ahora tiene un tono mucho más neutro que el que mostraba en su anterior videojuego.

Otro aspecto que se ha revisado especialmente es la jugabilidad, la cantidad de opciones que propone Just Cause 2 precisa de un control sencillo pero potente y una curva de aprendizaje equilibrada, que permita tanto a jugadores expertos como los más noveles disfrutar de las posibilidades que la isla, los vehículos y las armas ofrecen, si Avalanche ha conseguido unos buenos ajustes en este aspecto el éxito puede estar asegurado. Se han incluido los polémicos Quick Time Events en determinados momentos del juego, seguro que no todos los jugadores están de acuerdo pero es lo que hay.



la espectacularidad del juego se puede comprobar en las imagenes que acompañan al texto, parecen sacadas de una película de James Bond



Valoración:

A pesar de sus defectos, Just Cause fue un buen juego. Avalanche parace haber tomado todo lo bueno que tenía y haber solucionado sus problemas para ofrecer un título más grande y sobre todo más espectacular, la apuesta es fuerte ya que la competencia que se encontrará en su lanzamiento es muy potente, pero si cumple todo lo que promete seguro que encuentra un hueco en el corazón y la consola u ordenador de los buenos jugadores de sandbox de acción. El 26 de marzo es la fecha prevista para su lanzamiento.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

Heavy Rain

Tan real como la vida misma.

De manos de Quantic Dream llega uno de los juegos más impactantes de esta "nueva" generación de consolas. Uno de los más reales que se han visto en el panorama virtual.

Hace cuatro años, los chicos de Quantic Dream nos dejo a todos sorprendidos con un nuevo concepto de aventura gráfica: Farenheit..

Pues bien, este estudio nos ofrece una nueva aventura gráfica, en forma de thriller ultrarrealista del que se espera que vuelva revolucionar el concepto de los videojuegos. En esta ocasión será exclusivo para la consola de Sony, de la que aprovechará su potencia como nunca antes se había visto.

El juego será un thriller de contenido maduro, el cual nos



Los personajes tendrán una alta carga poligonal, asi como unas excelentes texturas. Lo que proporcionará una gran sensacion de realismo.

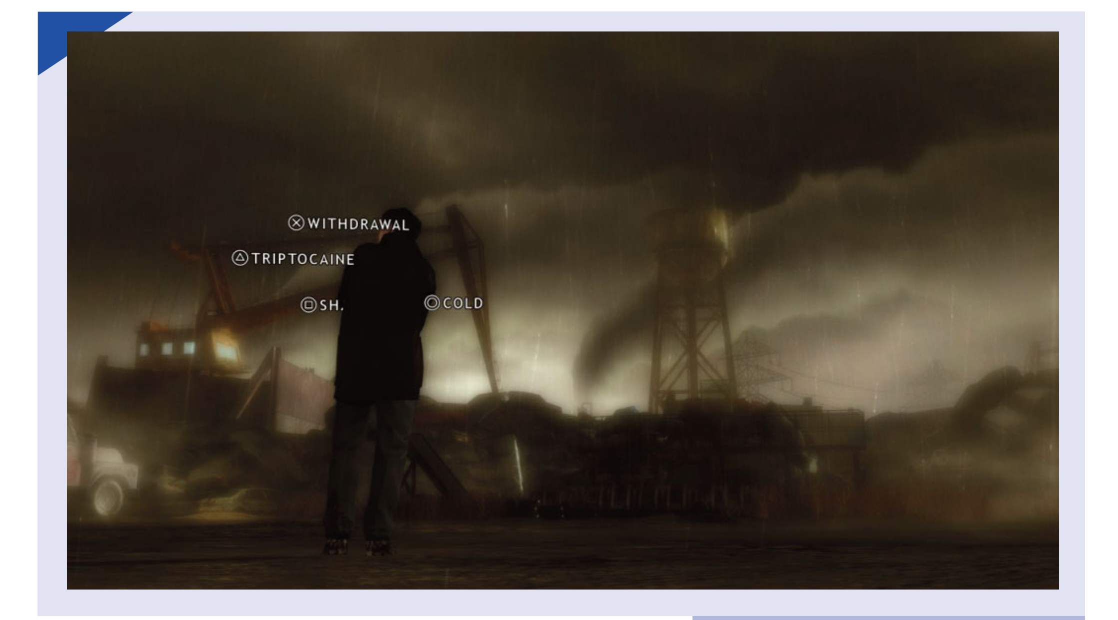
meterá en la piel de cuatro personajes, donde podremos apreciar como su vida puede cambiar de un día para otro. La historia de estos se verán entrelazadas por un mismo patrón: El Asesino del Origami. Personaje que estará involucrado en una serie de misteriosos crímenes.

En dicha historia, cada decisión que tomemos tendrá relevancia a lo largo del juego, donde no habrá posibilidad de volver atrás y volver a solucionar nuestro error. Esto nos llevará a pensarnos toda decisión que debamos tomar, ya que dispondremos de distintas formas de solucionar cualquier problema que se nos tercie.

Tal es el nivel de realismo, si nuestro personaje llegase a morir, ahí terminará su historia, puesto que, segun sus creadores, nuestras decisiones habrán sido las que nos lleven hasta ese punto. Esto no quiere decir que se vaya a terminar el juego, si no que la trama seguirá de manos de los otros personajes; una historia tan real como la vida misma. Esto nos lleva a que si se juega varias veces, es muy difícil llegar a vivir la misma historia exactamente, lo que incitará a rejugarlo, aumentando así la duración del mismo.



Las FMCs o capturas de movimiento facial serán toda una maravilla. Gracias a esto, el personaje nos transmitirá sus emociones a la perfección



Así será como se nos presentarán los Quick Time Events. Los cuales darán vueltas alrededor de los personajes.

Jugablemente el juego aprovechará al máximo el mando sixaxis, lo que hara que el control de los personajes sea muy preciso y con una amplia libertad. Dentro de este aspecto, el control se desarrollará por medio de Quick Time Events, al mas puro estilo Shenmue, aunque algo novedoso ya que en muchos momentos nos veremos obligados a usar el mando en diversas posiciones para poder pulsar correctamente algunas combinaciones de botones y no sólo eso, si no que los QTEs serán dinámicos, por lo que según el estado de ánimo de los personajes veremos que, por ejemplo, si nuestro pesonaje esta nervioso o alterado, los diálogos se verán con gran rapidez y si esta cansado, estarán borrosos.

Gráficamente el juego lucirá un nivel de detalle con un altísimo grado de realismo, donde los personajes tendrán un modelado impresionante. Por otra parte, los escenarios estarán llenos de detalles, tal es así que podremos interactuar con casi todo, desde abrir puertas, utilizar electrodomésticos, etc hasta sentarse en un sofá o un sillón de los escenarios. Los cuales contarán con unas texturas de alta definición, que hará que nos deleitemos con todos y cada uno de ellos, sólo hace falta mirar un par de videos para poder darse cuenta del excelente trabajo en este aspecto, asi como los fenómenos meteorológicos, donde entra otro protagonista del juego: la lluvia. La cual estará recreada a la perfección, tanto en los escenarios como en el impacto contra los personajes dejando sensación de máxima naturalidad.

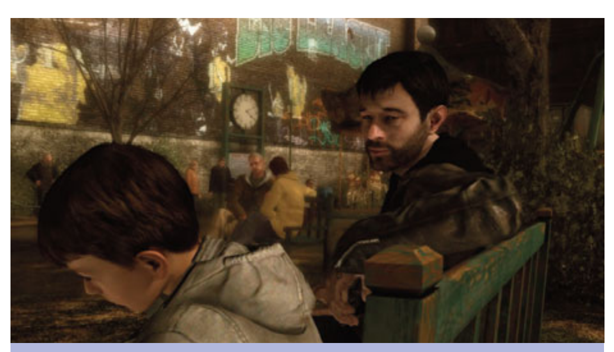
Pero esto no acaba aquí, otro punto que demuestra el gran trabajo del estudio francés, esta en las animaciones. Donde se demuesra la gran capicidad de este equipo a la

hora de capturar movimientos, no obstante muchas empresas de animación han pedido su colaboración gracias a su excelente trabajo. Un apartado que está siendo cuidado al máximo y que es posible que llegue a convertirse, en uno de los trabajos de animación más reales y sorprendentes que hayamos visto hasta la fecha en un videojuego. Los personajes demostrarán unas animaciones muy fluidas, con unas técnicas de reconocimiento facial que expresarán los sentimientos de los personajes, así como sus estados de ánimo que harán que nos metamos aún mas en el desarrollo personal del personaje y en la propia historia del juego.

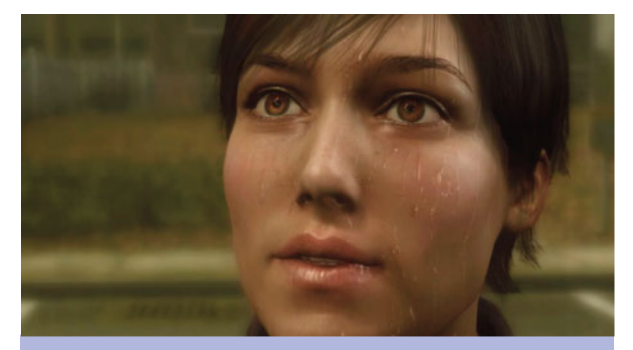
En cuanto al apratado sonoro también podemos decir que será de gran calidad. La banda sonora nos sumergira dentro de la historia durante todo el juego. Al igual que los efectos sonoros, como los impactos de la lluvia, los coches y demás tambíen tendrán un apartado importante dentro de la ambientación de este título.

El juego estára totalmente doblado a nuestro idioma, que tambien ha querido cuidarse con la inclusión de un elenco de actores muy conocidos en nuestro pais, como Tito Valverde o Michelle Jenner lo que vuelve a darle un plus de calidad al juego.

Para terminar Quantic Dream ha asegurado que el título será para cualquier tipo de público, tanto para los que se inician en el mundo de los videojuegos como para los más experimentados. Eso si deberá ser mayor de edad, ya que el título contará con un contenido esta concebido hacia este tipo de jugador tanto en su género, temática, ritmo y un montón más de cosas que nos pedirá el juego.



Podremos realizar muchisimas acciones de la vida cotidiana. En la imagen vemos la típica situación de un padre con su hijo en el parque.



Los detalles de calidad del juego son innumerables. Uno de ellos es la lluvia, cuya recreación sera de lo mas espectacular.

Valoración:

Heavy Rain es un juego que se nos mostrará como la vida misma. A parte de seguir la trama y la investigación podremos realizar todas las acciones de la vida cotidiana.

Graficamente promete una gran calidad como pocas veces hemos visto en el mundo de los videojuegos.

En definitiva Heavy Rain promete ser un título muy especial.

A finales de febrero saldremos de dudas.

TEXTO: JORGE SERRANO





Alpha Protocol

Decisiones como arma

Deja por un momento tu traje espacial y ponte el traje de gala. Es hora de salvar al mundo de los malos con armás, golpes, mejoras de personaje, conversaciones interesantes... pero con clase.

Hace escasos meses nadie hubiera asegurado la salida al mercado de la nueva obra de Obsidian. Pues bien, desde entonces ha ido dando señales de vida y ya falta menos para poder saber si su cuanto menos interesante propuesta tiene visos de cuajar.

En Alpha Protocol encarnaremos a Michael Throton, un agente especial traicionado y al que sus hasta ahora jefes quieren silenciar. Este pretexto que ya viéramos en las películas de Bourne toma algo más de solidez cuando recordamos que quienes están detrás del proyecto son la gente de Obsidian Entertainment que en su día nos trajeran la segunda parte de KOTOR o el retorno de Neverwinter Knights. Obviamente, y viendo su pasado más centrado en el rol era de esperar que su juego no fuera un shooter al uso y lo cierto es que pese a lo manida de la expresión, pretenden hacer que tú seas realmente quien decida cómo llevar a cabo las misiones. Para ello nos ofrecerán personalización de nuestro personaje y volviendo a sus raíces más roleras, según avancemos en el juego podremos ir "mejorando" a nuestro personaje en habilidades tales como el combate cuerpo a cuerpo o la habilidad de crear ingeniosos aparatos. En cuanto a la libertad de acción Alpha Protocol promete una abanico bastante amplio de posibilidades que a su vez tendrán consecuencias. Esto abrirá paso a nuevas misiones, personajes o situaciones y todo al ritmo que marcan los cánones de todo buen espía.

Clase de espionaje

Todo buen espía que se precie debe tener licencia para viajar allá donde plazca y el bueno de Throton no escatimará en viajes.



Quizás este no haya sido el mejor traje para una cena de gala. ¿No le parece?

Visitando lugares como Roma, Tai Pei, Moscú o incluso pasando por la Arabia Saudí, lo que prometen hacernos es lamentar el que no vayamos a tener demasiado tiempo para verlo con detenimiento.

Finalmente todo buen espía debe saber defenderse por sí mismo y a este respecto nuestro protagonista esgrimirá las artes que más se adecuen a cada uno, y para ello, nada mejor que el más moderno arsenal con sus ya característicos añadidos.

A pocos meses vista ya de su salida, Alpha Protocol se postula como uno de los grandes tapados del año con la dosis necesaria de espionaje y rol como para no perderle la pista.

Son Obsidian. Se traicionarían a sí mismos si no introdujeran elementos de rol en su juego.

Diálogos:

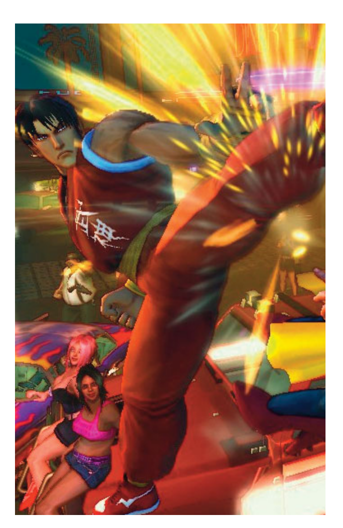
Algo que promete ser un punto fuerte en Alpha Protocol serán los dialogos. Con el poco original nombre de Dinamic Dialogue System, se nos prometen unas conversaciones donde las ramificaciones de estas den mucho más juego del habitual. Es más, se nos asegura que a través de ellos llegaremos a mantener, deshacer o crear relaciones con los personajes e incluso tendremos que estar atentos para descubrir las mentiras que se nos digan. Diálogos jugosos, elenco notable de personajes, peligros a salvar con nuestra astucia y/o armas... Empiezo a estar sediento. Camarero: Un Martini con vodka, sin aceituna, agitado, no revuelto .

TEXTO: Cristian Rodriguez

Super Street Fighter IV

Mucho mas que un lavado de cara

El que ha sido sin lugar a dudas el mejor juego de lucha del año 2009 se dispone a actualizarse, pero no será una simple actualización al uso. Capcom ha querido replantear por completo el concepto de Street Fighter IV.



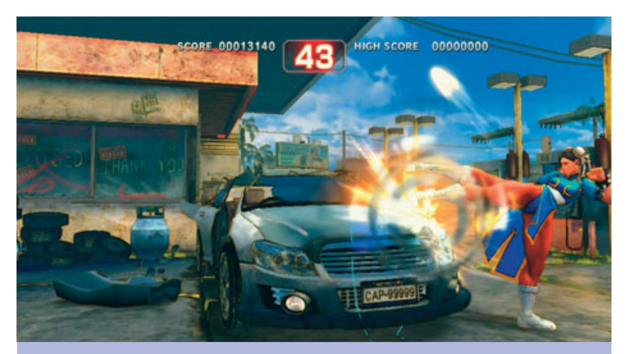
Tras los buenos resultados obtenidos por Street Fighter IV tanto en críticas, donde en rara ocasión ha bajado de una puntuación de 9 sobre 10, como en ventas, Capcom tomó la determinación de realizar una actualización ante la creciente demanda de soluciones a los errores jugables de Street Fighter IV así como al ansia de los jugadores por nuevos contenidos. En un principio se pensó en contenido descargable como la mejor solución para añadir estas mejoras, pero en vista de la gran cantidad de mejoras y cambios en la base que estaban introduciendo, decidieron que se lanzaría como un producto totalmente nuevo y que además seria lanzado en formato físico.

La calidad en los apartados gráficos y sonoros así como el estilo jugable no serán muy diferentes a lo visto en Street Fighter IV, pero todo será ajustado de la mejor forma posible para intentar evitar desigualdad y automatismos en los combates online.Lo primero que nos llamara la atención al jugar esta nueva versión de Super Street Fighter IV serán los luchadores nuevos, un total de diez luchadores entre los que estarán los ya confirmados T. Hawk, Deejay, Jury (nuevo









Los Bonus, una de las señas de identidad de Street Fighter II, vuelven en Super Street Fighter IV

luchador), Cody, Guy y Adón, luchadores en su mayoría ya aparecidos en anteriores versiones de Street Fighter.

Se han añadido multitud de nuevos escenarios, trajes alternativos, nuevos torneos online y además se han recuperado para la ocasión los bonus que se hicieron famosos en Street Fighter II formando parte de la estructura jugable que proponía el juego. Otro de los detalles que mas llamará a la atención a los fanáticos de Street Fighter es el vuelo del avión sobre el mapa el cual nos llevará al escenario donde combatiremos, un guiño en claro homenaje a la segunda entrega y mas exitosa de Street Fighter.

Jugablemente las mejoras tampoco faltarán, se han añadido multitud de nuevos movimientos en los personajes, siendo los mas destacados los nuevos ultracombos, los cuales prometen evitar la desigualdad que se producía con el uso de estos movimiento en Street Fighter IV. Todos los personajes contarán con al menos un ultra combo añadido su listado de golpes a realizar.

Valoración:

Es innegable que el resultado obtenido con Street Fighter IV fue sobresaliente, pero los meses han ido pasando y los jugadores han realizado el mejor trabajo de testeo que Capcom podía imaginar, evidentemente el juego original falla en ciertos aspectos y esta es la principal característica que ha producido esta actualización que nos llegará durante el año 2010.

Si a estas mejoras jugables le añadimos la multitud de mejoras de contenido que se están preparando obtenemos un producto completamente nuevo que puede aspirar a convertirse en el mejor juego del genero en lo que llevamos de generación.

TEXTO: ROBERTO GARCÍA

Phantasy Star 0

Aprovechando Nintendo DS a fondo

SEGA

NINTENDO DS

ファンタシースターシリーズ完全最新作がニンテンドーDSで登場！

PHANTASY STAR Ø

Tras ser lanzado en Japón y recientemente en Estados Unidos, en 2010 llegará a Europa Phantasy Star 0, un juego que promete convertirse en uno de los mejores juegos RPG para Nintendo DS



Tras los satisfactorios resultados obtenidos por Phantasy Star Universe en sus versiones para Xbox 360 y PSP, Sega ha decidido trasladar su saga de juegos d rol online a Nintendo DS, una consola cuyo público parece mostrarse especialmente cómodo jugando juegos del género RPG en la máquina de Nintendo.

El juego mezclará elementos de la saga Phantasy Star Online con otros de la Saga Phantasy Star Universe, si bien parece que será mas cercano al estilo PHO que al estilo Universe.

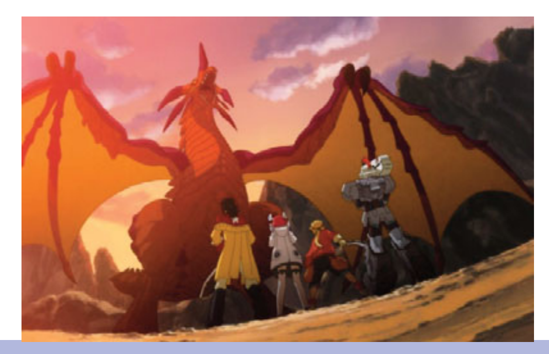
Gráficamente el juego es una delicia, el apartado tridimensional es de lo mejor que podemos encontrar en la actualidad en Nintendo DS si no el mejor, multitud de personajes y efectos gráficos poblarán la pantalla de nuestra Nintendo DS quedándonos en muchos momentos con cara de incredulidad ante la calidad grafica mostrada por la portátil de Nintendo. Por otro lado, la historia se nos narrará por medio de animaciones de gran calidad que pondrán un punto de distinción al juego.

Jugablemente se mantendrá en la línea marcada por esta saga









La historia se narrará mediante imágenes animadas que nos brindarán un respiro entre misión y misión.

desde la entrega de Dreamcast, es decir, combates en tiempo real con menús en los cuales accederemos a los objetos, equipamiento y magias. El juego explotará al máximo las posibilidades online de la consola mediante su conexión wifi, ya que será posible jugar la campaña en cooperativo online de hasta cuatro jugadores al mismo tiempo. Podremos sincronizar nuestras acciones con el resto de integrantes de la partida por medio del picto chat de tal modo que podremos superar desafíos que serian imposibles de superar en solitario. Diseñaremos a nuestra medida el personaje que controlaremos, eligiendo entre las razas clásicas de Phantasy Star, teniendo cada una de ellas armamento y características exclusivas y habiéndose confirmado mas de 300 objetos con los que configurar nuestro personaje para la batalla.

El juego tiene el lanzamiento previsto en España para el día 12 de Febrero de 2010 siendo un lanzamiento exclusivo de la consola portátil de Nintendo.

Valoración:

Calidad gráfica y sonora, un apartado jugable intuitivo pero al mismo tiempo eficaz y un aprovechamiento de las posibilidades online y táctiles de Nintendo DS como pocos juegos RPG han conseguido en Nintendo DS, hacen que si es traducido al castellano y no comete fallos graves en el apartado jugable pueda convertirse en el mejor juego RPG online en Nintendo DS del año.

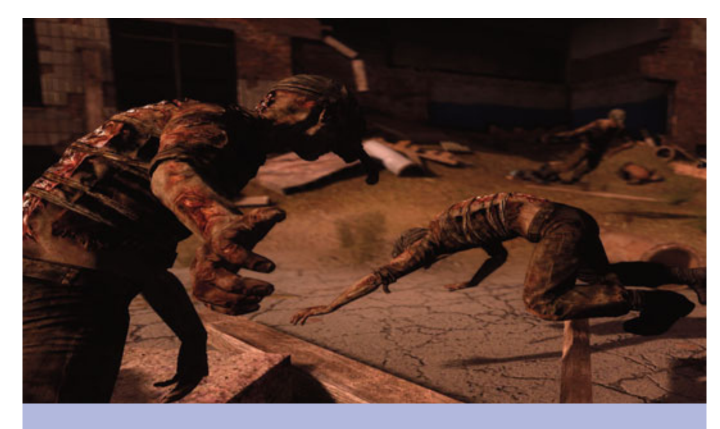
TEXTO: ROBERTO GARCÍA

S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat

Vuelve a “la zona” más oscura

Vuelve uno de los viajes más perturbadores de todos los tiempos y lo hace con la intención de volver a hacernos sentir el miedo y el horror como pocos juegos lo han hecho antes.

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl fue una de las experiencias más sobrecogedoras del mundo del PC de los últimos tiempos. Haciendo buen uso de un motor ajustado, pero que marcaba las diferencias en la iluminación, consiguieron trasladar todo el horror y desasosiego que produciría un desastre como Chernóbil si la madre naturaleza hubiera sido tan juguetona como lo fue Dios al poner en manos del hombre energías que no controlaba.



Junto a nuevos “amigos” volveremos a ver viejos conocidos de las anteriores entregas.

Aquella primera incursión bien le valió a GSC Gameworld el perdón por el desafortunado Ope-

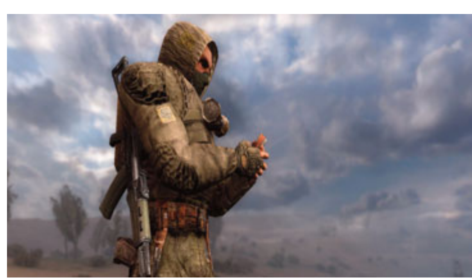
ration: Outbreak y de paso abría una territorio al que, tras aquella sombra, volvimos a visitar en S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky. Esa primera expansión supuso un pequeño alejamiento del horror y desasosiego que impregnaba el juego original para encauzarlo hacia un terreno más militar y fue, junto a la buena ración de bugs que, como el original, incluía, criticado por ello.

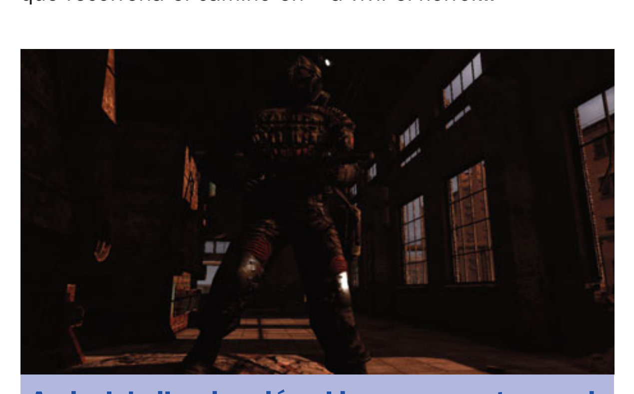
Pues bien, GSC vuelve con ganas de volver a redimirse y lo hace no situándose en una precuela situada al poco tiempo después de los hechos que suceden en el juego original. Los acontecimientos se han precipitado y en el centro de "la zona" se ha abierto un camino sin radiactividad lo que permite acceder a las zonas hasta ahora inalcanzables del centro de la zona. El gobierno decide investigarlo y organiza una incursión a gran escala. La primera parte de este plan era recopilar información por medio de una avanzadilla que recorrería el camino en helicóptero. Pero obviamente esto no iba a ser un paseo por el parque y los helicópteros, se supone que con cierta información del terreno, desaparecen. El Servicio de Seguridad Ucraniano decide enviar a uno de sus agentes a investigar. Ha llegado el momento de ver qué ocurrió realmente tras el incidente..

Escuchar para mejorar

En esta nueva entrega GSC se ha decidido a darle a su público lo que pide y por ello volverán las zonas más lóbregas, nuevos seres monstruosos y el terror perdido en Clear Sky. Además, se promete un buen número de misiones secundarias bien llevadas, efectos más notables de "la emisión" en el mundo que veremos y una nueva historia con un buen número de personajes nuevos. Finalmente, también ofrecerá la posibilidad de seguir descubriendo más lugares del juego una vez acabada la historia principal. Con esto parece que no habrá excusa para no volver a vivir el horror...







A nivel de iluminación el juego promete seguir siendo uno de los más claros referentes del buen hacer.

El misterio de su publicación:

Sin duda S.T.A.L.K.E.R. parece pretender ser misterioso incluso fuera del juego. Tras un cambio en la compañía con los derechos sobre su distribución, el juego ha ido saliendo escalonadamente a lo largo de diferentes países. Primero en paises centro-europeos, ya hay fecha para Inglaterra y varios países más, pero al menos de momento no se sabe ni qué distribuidora nos lo traerá ni, incluso, si llegaremos a verlo por estos lares. Por si acaso Gamestribune tiene pensado poner a un agente especial al cargo de la investigación para descubrir que ocurre con el juego...

TEXTO: Cristian Rodriguez


GAMES TRIBU
TODOS LOS MESES


NE MAGAZINE
EN TU PANTALLA

desarrolla: vigil games · **distribuidor:** thq · **género:** acción · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 69,90 € · **edad:**+18

Darksiders

Cuando la solución es el Apocalipsis

Darksiders ha sido desde el comienzo de su desarrollo un juego que presentaba muy buenas ideas, pero parecía destinado a no llegar a cumplir las expectativas. Finalmente el juego ya está en la calle y el resultado final ha sido más que bueno.



Cuenta la historia de Darksiders que la paz entre la raza demoníaca, angelical y humana quedó firmada con siete sellos que confirman la tranquilidad entre los diferentes reinos. La leyenda narra que cuando los sellos se rompan y los mundos entren en guerra, aparecerán los cuatro jinetes del Apocalipsis para restablecer la paz en el mundo y juzgar a todo ser viviente por sus actos cometidos.

Darksiders comienza con la raza demoníaca y angelical combatiendo en una ciudad humana, los sellos parecen haberse roto y encarnaremos el papel de uno de los jinetes del Apocalipsis, Guerra. Los otros tres guerreros del Apocalipsis están desaparecidos y Guerra pierde poder a medida

Darksiders está claramente influenciado por la saga God of War, aunque también se aprecian detalles inspirados en juegos como Dark Sector o World of Warcraft.



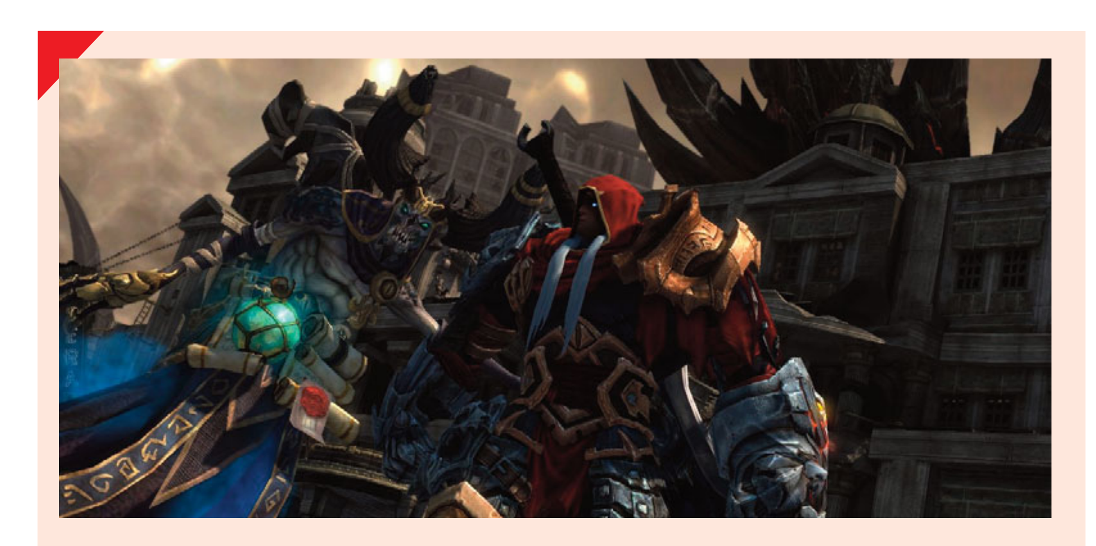


que se desarrolla el tutorial. Finalizaremos el turotial con Guerra caído en batalla y sin los poderes que le caracterizaban, siendo juzgado por Apocalipsis al haber entrado en la batalla sin haberse roto los sellos de paz entre las razas, Guerra obtendrá el derecho a juzgar al jefe de los demonios por sus actos indebidos, aunque ha perdido todo su poder de jinete y deberá recuperarlo antes de enfrentarse a esté demonio si quiere tener alguna posibilidad de victoria. Aquí empieza la historia de Dasksiders.

Lo primero que nos llamará la atención de Darksiders son las similitudes con God of War. El sistema de juego es muy similar al de la famosa saga de Sony y el desarrollo, poderes del personaje, así como sus características nos recordará mucho al juego de Sony. Sin embargo, esta no será la única influencia, aunque si la principal, durante el juego encontraremos claras influencias a World of Warcraft en el diseño de algunos personajes o a juegos como Dark Sector o Panzer Dragon en el desarrollo de misiones concretas.

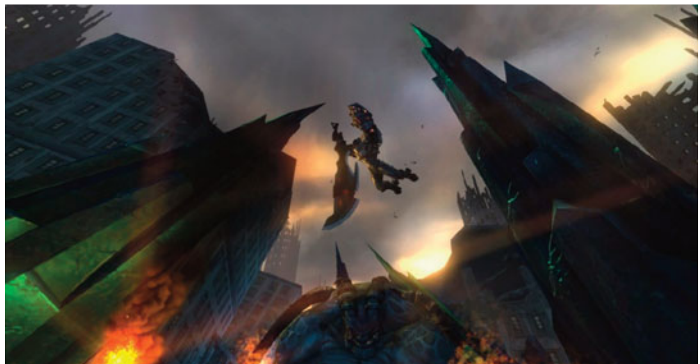
Gráficamente el juego presenta un nivel alto, quizás no llega a las cotas de calidad en este aspecto de los últimos juegos del género como Bayoneta, pero el acabado general es realmente bueno, mostrándose una texturas muy bien definidas y acabadas, así como unos personajes bien diseñados, unos efectos gráficos en forma de fuego, rayos, etc bien realizados y moviéndose todo el conjunto de un modo fluido y sin prácticamente ninguna carga durante todo el juego.

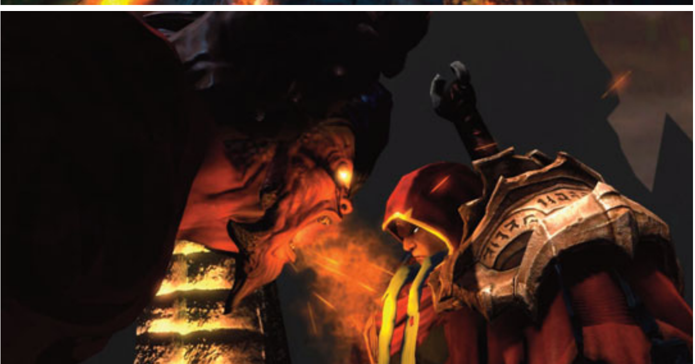
El apartado sonoro es muy bueno. Las melodías ambientan los escenarios impregnándolos

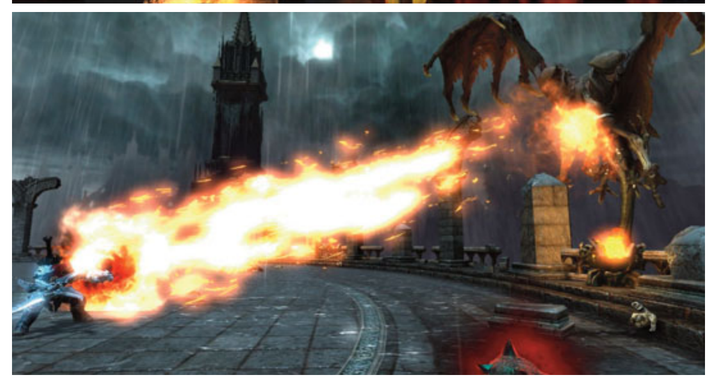


Gráficamente el juego se muestra solvente, presentando unas texturas bien trabajadas pero manteniendo al mismo tiempo una fluidez exquisita y unos tiempos de carga prácticamente inexistentes.



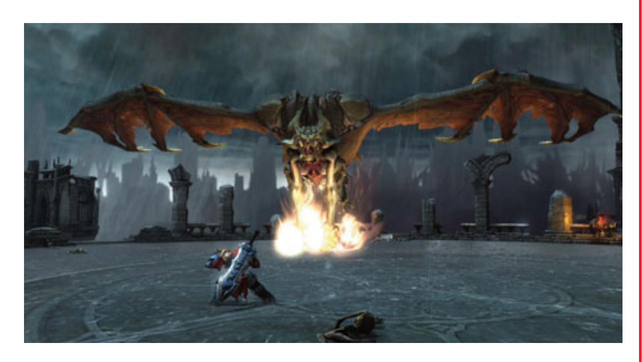






de un estilo posapocaliptico que le sienta perfecto al juego, además, los efectos sonoros ambientan cada movimiento y acción en el juego constituyendo un apartado sonoro a la altura de la generación de consolas en la que ha salido el juego. El doblaje al castellano es muy bueno, terminando de definir la personalidad de cada uno de los personajes y enemigos del juego y acercando el estilo de Guerra al de Kratos en cuanto a la brutalidad en sus acciones.

Jugablemente Darksiders no tiene desperdicio, pese a ser muy similar en su desarrollo a God of War. Básicamente el juego consiste en avanzar eliminando enemigos del modo mas brutal posible, con la ayuda de nuestra espada así como del resto de armas y magias que podremos ir consiguiendo durante el transcurso del juego, sin embargo, algunas misiones trascurrirán a lomos de un caballo o tendrán un contenido mas amplio de plataformas o exploración que las misiones comunes. En el juego encontraremos cofres con almas verdes, azules y amarillas que aumentarán nuestros medidores de energía, magia y moneda, del mismo modo, otros cofres contendrán trozos de amuletos capaces de aumentar la salud o la magia total del personaje. También harán acto de presencia los tan recurrido Quick Time Events que nos permitirán ejecutar enemigos con un golpe de gracia. Durante el juego encontraremos multitud de enemigos diferentes y cada uno de ellos nos atacará de un modo distinto, así pues, los jefes finales tendrán diferentes tamaños y puntos débiles los cuales tendremos que adivinar si queremos superar el juego.
Las diferentes armas y magias



disponibles en el juego harán que disfrutemos de la variedad de movimientos del personaje y aportarán variedad durante el transcurso de la aventura, si bien, Darksiders

Darksiders se ha convertido en uno de los mejores juegos de acción del catalogo de Playstation 3 y Xbox 360 y supondrá una dura competencia para el próximo God of War

no cuenta con la gran amplitud de movimientos de títulos como GOWII.
El modo historia del juego es el principal atractivo, siendo nulas las posibilidades de juego fuera de este modo.

La duración del titulo es bastante amplia, superando las diez horas de duración. Además si queremos descubrir todos los secretos de los que dispone, tendremos que investigar todas las rutas del juego, lo que ampliará la duración del mismo debido a la dificultad presente en algunos momentos para obtener algunos objetos secundaros ocultos o aparentemente inaccesibles.

En conclusión, Darksiders en un mas juego de acción mas que notable que gustará especialmente a todo los jugadores que ansían la llegada a Playstation 3 de Kratos. Sin duda uno de los mejores juegos que se han lanzado últimamente bajo el sello de THQ.



Conclusiones:

Darksiders se ha convertido en la alternativa perfecta a God of War III y también en el juego ideal mientras esperamos la llegada del coloso de Sony.

Alternativas:

Ninja Gaiden II, Devil May Cry 4, Bayoneta y próximamente God of War III y Dante Inferno. Sin lugar a dudas uno de los géneros mas poblados y de mayor calidad de Playstation 3 y Xbox 360.

Positivo:

- Un apartado sonoro soberbio.
- Nivel muy alto en todos sus apartados.

Negativo:

- Se profundiza poco en la historia.
- Ausencia total de posibilidades online.

TEXTO: ROBERTO GARCÍA

gráficos	89
sonido	95
jugabilidad	88
duración	91
total	90

Una segunda opinión:

Es entretenido y divertido, cualidades principales que debe tener un juego. Es cierto que bebe de otros juegos como Devil may cry y God of war, pero es algo que no tiene demasiada importancia, la historia es entretenida y el diseño de personajes no está nada mal, aunque si es verdad que los escenarios no terminan de encajar totalmente en el juego. Es cualquier caso, un juego de acción muy recomendable.

Ismael Ordás



SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES

desarrolla: konami · **distribuidor:** konami · **género:** survival horror · **texto/voces:** cast/inglés · **pvp:** 49,90 € · **edad:**+18

SH Shattered Memories

Pasando miedo de verdad

Encarnando a Harry Mason, volveremos al origen de todas nuestras pesadillas. El escalofriante pueblo de Silent Hill vuelve a servir como escenario de uno de los mejores survivals del catálogo de Wii.



A pocas semanas de su lanzamiento europeo, en GTM tuvimos la posibilidad de analizar la versión americana del mismo. Una versión 1:1, tanto en situaciones como en textos (la versión americana se encuentra íntegramente localizada a nuestro idioma). Una revisión del pasado, pero enfocada hacia el futuro en el que debe mirar Konami. Una grandísima apuesta en la que los resultados están muy por encima de las habituales esperanzas que todo jugador pone en los juegos afines a sus gustos. Pero comencemos por el principio.

No estamos ante un remake. No al menos en el sentido más estricto de la palabra. Volvemos a Silent Hill. Volvemos a encarnar a Harry Mason. Volvemos a tener un accidente que nos separa de nuestra hija en la misma puerta del Infierno. Pero allí acaba todo. Un punto de arranque de una historia que juega con los sentimientos evocados que a todo seguidor de la franquicia le provoca la eterna búsqueda del elemento que relacione lo que tiene delante con la experiencia que vivió hace más de una década. Si de siempre se ha dicho que Silent Hill es algo más que un juego de terror, y que es una experiencia que cada jugador vive de manera personal, en Shattered Memories se

magnifica.

La ruptura con el pasado es más que evidente. No hay ni una sola experiencia similar a SM en la saga. Ni en su propio concepto, ni en esencia. Todo ha sido recreado de cero, aunque intentando mantener su propia identidad. Un trabajo realmente encomiable y que destila buen hacer. Donde las luces acaban brillando mucho más que las sombras.

Estamos ante uno de las mejores implementaciones de los controles a Wii. De todos es sabido que las third parties no ahondan mucho en este aspecto, y suele ser su principal caballo de batalla a la hora de desarrollar el juego. En este caso no será así. Con el nunchuck movemos al personaje, y con el Wii-mote apuntamos en la dirección requerida la linterna. Además, ámbos periféricos se complementarán para dar solución a los enigmas que nos irán asaltando a cada paso.

Porque lo que se refiere a luchar... obviadlo. Somos meros padres de familia desesperados en busca de nuestra querida hija, y que debe hacer frente a las peores formas que surgen del Averno. Es decir, somos un tipo normal, bastante cagao, al que jamás en la vida veremos empuñar algo más letal que un matamoscas. Por tanto, cuando el escenario comience a helarse (otra de las novedades de esta entrega), avisándonos del cambio de dimensión, sólo queda una alternativa: Correr.

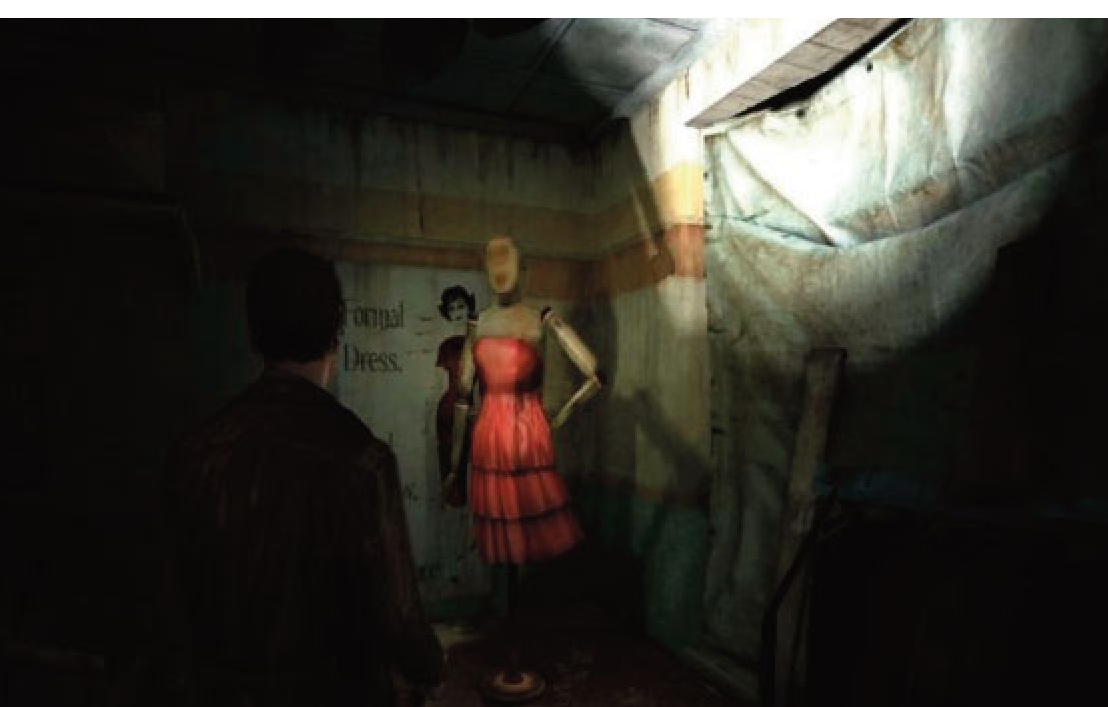
Carreras suicidas que acabarán desembocando en laberintos que debemos memorizar para poder salir con vida de este atolladero. Sin embargo, estos encuentros no van a suponer un reto en ningún momento, con lo que el listón de la dificultad queda reducido a su mínima expresión. Tan sólo nuestra

De visita al psicólogo

Una de las mayores novedades que presenta Shattered Memories, será nuestra continua evaluación psicológica. No serán pocas las veces que acabemos en la sala del psiquiatra (un personaje tremendamente importante en la propia estructura de Silent Hill), resolviendo uno de sus peculiares tests.

Resulta complicado decir si estos tienen o no incidencia directa en el propio desarrollo del juego. En los pases previos, Konami apuntó a que el juego continuamente nos evaluaba y provocaba un diálogo permanente con la psicología del jugador. En una única partida es totalmente imposible el saber hasta que punto es esto real, ya que no hay forma de acometer todas las posibilidades que el juego ofrece y valorar sus consecuencias. Haremos un acto de fé, y diremos que así lo hace.

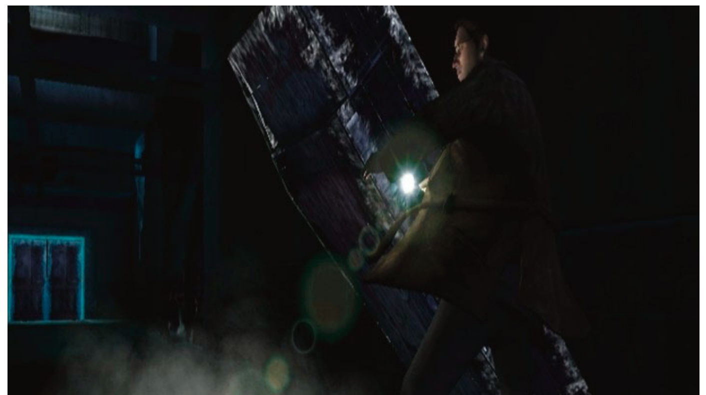
Tal vez el único punto donde realmente seremos conscientes de nuestros tests, será al final del juego. Pero para ello hay que llegar a verlo.

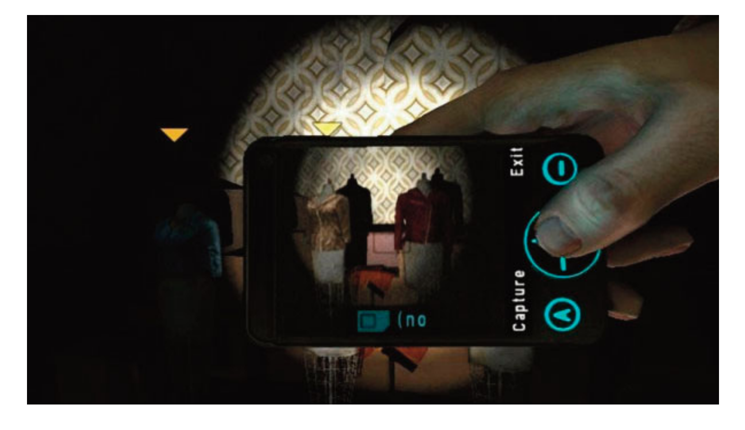


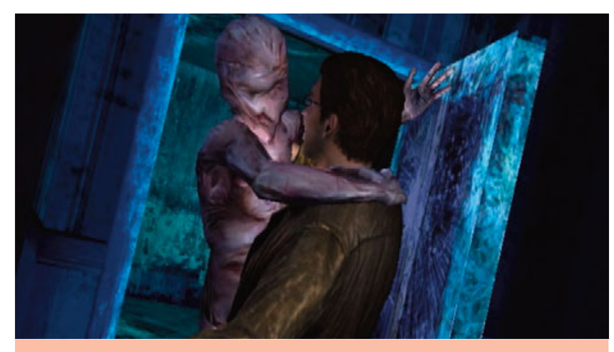
torpeza a la hora de enfocar algunos puzzles acabarán por lastrar nuestra aventura.

Puzzles que por otro lado, van a constituir la columna vertebral del título. Para ello, además de los habituales items que iremos recolectando por el camino, y de nuestra propia habilidad en el uso de los mandos de Wii, cobrará un protagonismo más que relevante un elemento tan cotidiano en el día a día como es nuestro teléfono móvil. Pero su función no quedará limitada a estos momentos, sino que a través de diversas llamadas y sms, estaremos al tanto de la realidad que transcurre a nuestro alrededor. Si es que a esta locura se le puede llamar realidad...

Y llegados a este punto es donde comienzan las contradicciones. Éstas recaen de manera absoluta en el propio engine del juego. Individualmente y elemento a elemento, adolecen de







Aunque hay enemigos, estos no se prodigan en exceso. Gracias a Dios, porque no tenemos mayor medida para luchar contra ellos que correr

una falta evidente de carga poligonal. Ni nosotros, ni los eternamente repetitivos monstruos que nos acechan pasarán a la historia por su buen hacer. Y casi lo mismo se podría decir de los escenarios. Vacíos, oscuros... y en el que se aprecia a simple vista un cierto halo a prefabricado. Sin embargo, sorprendentemente, cada elemento puesto en funcionamiento encaja de manera notable en el engranaje final. Bien es cierto que a su favor juega el hecho de moverse siempre en la penumbra, con lo que el (esta vez sí) excelente trabajo de iluminación, acaba por enlucir un acabado que por otra parte no hubiera sido posible.

Y también ayuda a crear esa atmósfera de agobio eterno la banda sonora que nos acompañará durante todo el juego. A su vez, la cantidad de efectos que acaban por convertir lo cotidiano en sobrenatural, acaba sobrecogiéndonos al ver la importancia que tiene en este factor el oido humano. Sabemos que es una silla. Vemos que es una silla. Y sin embargo, ese ruido acaba por erizarnos la piel de detras de la oreja. Un arma que siempre ha sabido mover con absoluta maestría la franquicia, y que aquí no se podía dejar de lado.

En definitiva. Nos encontramos ante un gran juego. Una gran apuesta en la que los únicos peros achacables vienen en el apartado gráfico y en su escasa dificultad. Capaz de haberse sabido reinventar a sí mismo, tenemos ya no sólo un digno sucesor de la franquicia, sino un más que posible punto de partida para intentar resucitar a una franquicia que hasta ahora caminaba de frente hacia la mediocridad tras los últimos lanzamientos (obviemos de esta lista a Origins).

8 horas de aventura a la que además hay que añadir su ya consabido concepto rejugable tan característico de la saga. No en vano, nunca habrás terminado un Silent Hill si no has conseguido ver el final “extraño” que encierra cada uno de ellos.

Conclusiones:

Posiblemente el mejor survival del catálogo de Wii. Y más que por juego, lo es por concepto. Un magnífico viaje introspectivo en el que seremos vícitmas de nuestros propios miedos. Recomendable al 100% si eres fan de la saga.

Alternativas:

Los survival no se prodigan excesivamente en Wii. Y si lo hacen, la fórmula que adoptan es la de Shooter on Rails. Obscure II puede ser la alternativa más directa. Manhunt 2 otra posibilidad.

Positivo:

- *Una gran jugabilidad*
- *Buen plantel de puzzles*

Negativo:

- *Se puede mejorar gráficamente*
- *Demasiado sencillo*

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	80
sonido	85
jugabilidad	87
duración	85
total	86

Una segunda opinión:

Si debo ser sincero, albergaba pocas esperanzas en un producto que aparentemente no ofrecía algo nuevo. Tras las malas experiencias de The Room y Homecoming, había perdido la esperanza en Silent Hill. Lo probé por autocompromiso y el resultado es más que bueno. Una de las mejores jugabiliades y una historia que engarza perfectamente con el primer y tercer capítulo de la saga. Un survival en toda regla.

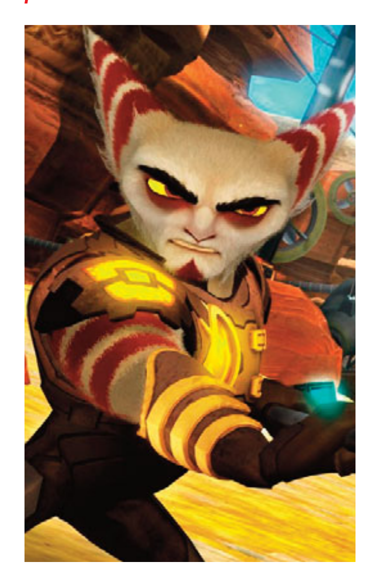
Jose Luis Parreño

desarrolla: insomaniac games · **distribuidor:** sony · **género:** avent/plat · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 59,90 € · **edad:**+7

Ratchet & Clank: Atrapados en el Tiempo

Un plataformas con mucha acción

Un año más una de las parejas más emblemáticas de Sony, vuelve para dar final a una trilogía que se ha hevho un buen hueco en el género de las plataformas.



Atrapados en el Tiempo cierra el hilo argumental iniciado en Armados Hasta los Dientes, el primer juego en PlayStation 3 de la saga lanzado en 2007, y de su breve continuación En Busca del Tesoro.

Si no habeis jugado a los anteriores, no os preocupeis, ya que sus creadores han pensado en vosotros, durante la instalación, el Capitán Quarck nos narrará lo ocurrido en anteriores entregas.

Volviendo a la la historia del juego, esta vez encontraremos a Clank secuestrado por el Doctor Nefarius, con ayuda de los Zoni, en el Gran Reloj. Clank consigue escapar en un descuido de sus enemigos para iniciar su huída de las garras del Dr. Nefarius. Además, aprenderá algo sobre su pasado muy importante.

Mientras tanto, Ratchet está buscandddo como loco a su querido amigo metálico por toda la

Esta tercera parte, nos situará a continuación de donde terminó su anterior entrega, poniendo final a esta serie .



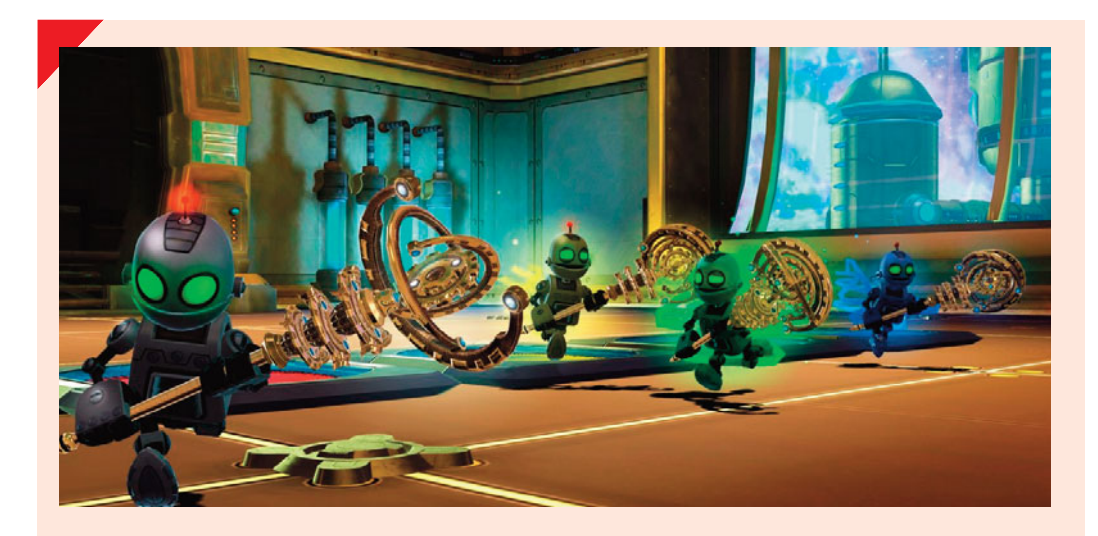


Galaxia.

De este modo el desarrollo del juego sera la interactuación con ambos personajes por separado. Es aqui cuando entra en acíon la jugabilidad. Cada personaje tiene sus propios estilos de juego. Así, Ratchet ofrece una acción más directa, con muchos enemigos a destruir y algunas plataformas que superar. Clank, por su parte, nos estrujará más el cerebro con puzles temporales en los que deberá crear copias de sí mismo para superar los obstáculos. Los niveles de este último son de lo mas original ahora tendremos la posibilidad de lanzar unas cronobombas que ralentizan el tiempo en la esfera creada. Por desgracia solo podrá estar activa una, por lo que al lanzar otra desaparecerá la anterior. Esto nos ayudará a superar plataformas que se mueven a una velocidad endiablada, siendo nuestra única posibilidad el ir lanzando las cronobombas en los momentos correctos para que afecten a la siguiente plataforma y no nos deje vendidos instatáneamente.

En el combate también nos servirá para ralentizar a nuestros enemigos, lo que nos facilita el poder acercarnos con nuestra única arma: el cronocetro. Con él podremos reparar todos los objetos que estén desruidos en unas logradas animaciones, además de poder devolver los disparos.

Con Ratchet sólo deberemos preocuparnos más de ir recogiendo tuercas y tornillos, acabar con los enemigos, mejorar nuestras armas y avanzar por cada nivel evitando caer al vacío o morir en el intento. Donde dispondremos de las tres armas Constructo, las cuales podremos ir modificandolas con los kits que



Sin lugar a dudas los niveles más interesantes seran los de nuestro metálico protagonista. El cual tendra que replicarse para poder solucionar los puzzles a los que se enfrente. Todo un pequeño reto para nosotros.






vayamos encontrando para aumentar el poder de las mismas.

El control de ambos personajes es muy preciso su respuesta es fluida y rápida, siendo a su vez muy intuitivo.

Gráficamente el juego luce a buen nivel, los personajes estan bien diseñados y con unas excelentes animaciones. Los planetas están vivos, los efectos de partículas son una gozada con decenas de objetos en movimiento, todo ello con unas texturas muy sólidas .

Otro punto a tener en cuenta en este aspecto son las escenas de vídeo, que ahora tienen literalmente un nivel casi idéntico a cualquier película de animación, lo cual es ya de por sí impresionante.

La duracón del juego ronda sobre las 10 horas, pero si se le quiere sacar todo el provecho al juego, como encotrar todos los secretos, su duración se extenderá bastante. Por otro lado el juego carecerá de modo multijugador, el único uso online que podremos usar es el de subir nuestras puntuaciones.

En cuanto al apartado sonoro, Insomaniac vuelve cuidarlo al máximo. Para empezar, el doblaje es sublime. Las voces de los personajes se mantienen, dándoles una tremenda personalidad; la única que parece que ha cambiado ligeramente es la de Nefarius.

Las melodías son también geniales, siendo típicas de los juegos de plataformas, por lo que normalmente estaremos escuchando algo alegre mientras brincamos por los niveles. Pero esto no quita que en los combates cambien y se vuelvan mucho más movidas y nos metan más en los tiroteos, sobre todo en los combates contra los jefes finales.



Para rematar, también se adaptan a la perfección durante las secuencias de vídeo, haciendo de las escenas emotivas más emotivas todavía.

Las grandes dosis de humor estarán presente a lo largo del juego. Sacándonos mas de una carcajada.

Los efectos sonoros vuelven a estar a un gran nivel. Por tanto, los disparos de las armas, las explosiones y los sonidos de las naves espaciales aumentan la inmersión del jugador.

Para finalizar, cabe decir que en esta saga el humor volverá a estar patente durante todo el desarrollo de la saga. Los villanos, aliados y las variadas criaturas con las que nos encontramos a lo largo de la aventura tienen personalidades estrafalarias que provocan una buena cantidad de momentos graciosos. Quark es el centro de atención siempre que está en pantalla, ya esté quejándose de cómo la tecnología acaba siempre con sus planes o lamentándose porque una enorme barrera de agua cristalina de cinco centímetros de profundidad le impide continuar su misión, y las constantes bromas y diálogos entre personajes mantienen el humor y el espíritu desenfadado a lo largo de todo el juego. A parte de contener muchísimo humor, el juego tiene sus momentos drámaticos, ya que la historia tiene también un guión cuidado lo que nos sumergirá en la historia.



Conclusiones:

Este título nos trae de nuevo el mundo de las plataformas. No hay demasiadas novedades respecto a sus antecesores pero, sin duda, es un juego que merece la pena.

Se cierra así una trilogía cargada de humor en la que sus seguidores y los que no lo son encontraran un buen juego.

Alternativas:

No exisen muchos juegos de este género en esta generación de consolas. Así que si te gusta este tipo de juegos, es una gran opción.

Positivo:

- *Su gran sentido de humor.*
- *Los originales puzzles de Clank*

Negativo:

- *La falta de juego online o multijugador.*
- *Podría haber evolucionado más.*

TEXTO: JORGE SERRANO

gráficos	82
sonido	90
jugabilidad	85
duración	86
total	**83**

Una segunda opinión:

Insomniac ha creado un juego visualmente atractivo, con suficiente personalidad como para que coincida con su buen aspecto

Jose Luis Parreño

desarrolla: high voltage · **distribuidor:** d3 publisher · **género:** acción · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 29,90 € · **edad:**+1

ASTRO BOY

Un videojuego de altos vuelos

Astro Boy es un juego el cual se aprovecha del próximo lanzamiento de la película para salir a la venta. Salvando precedentes, podemos decir que el juego que nos ocupa es de una calidad bastante superior a lo que suelen ser este tipo de juegos basados en films.

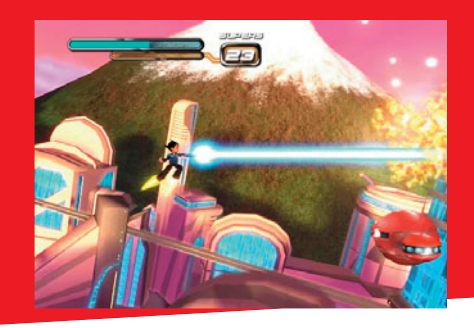


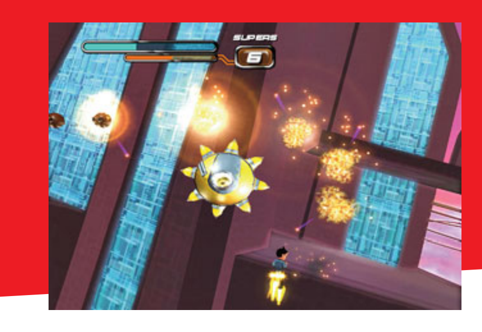
Astro Boy es un superhéroe que a los videojugadores nos trae buenos recuerdos, ya que la anterior versión para Game Boy Advance titulada como Astro Boy Omega Factor se puede considerar como uno de los mejores juegos de la consola portátil de Nintendo y sin lugar a dudas el mejor juego programado por Hitmaker para este sistema. Otro cantar fue la versión de Astro Boy programada por el Sonic Team para Playstation 2, la cual no terminó de convencer a nadie.

En esta ocasión es el estudio High Voltage Software el encargado de realizar el videojuego basado en el superhéroe creado por Osamu Tezuka, los resultados han sido mas que satisfactorios.

El juego está basado en la película de animación que llegará en breve a las salas de cine y nos narrará el nacimiento de Astro Boy, así como el repudio de sus crea-

El sistema de control está basado directamente en Astro Boy: Omega Factor para Game Boy Advance

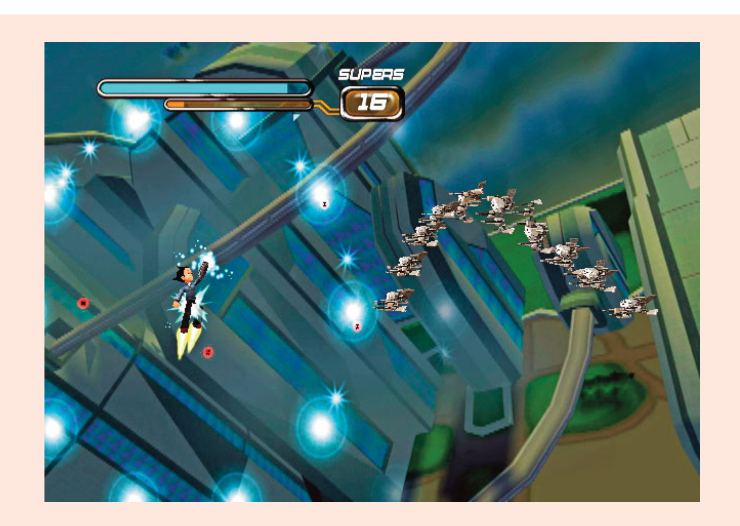




dores y el conflicto entre la esfera de poder azul y la espera de poder Roja.
El juego está compuesto por 8 mundos diferentes que tendrán hasta 5 misiones cada uno y el desarrollo de esta misiones variarán entre el estilo plataformas con grandes toques de acción y shooter horizontal, respondiendo a la perfección en cada una de sus dos variantes.

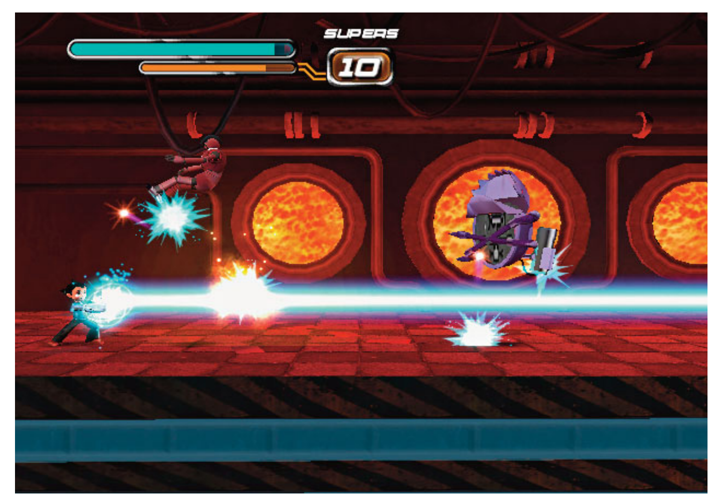
Gráficamente el juego es muy bueno, aunque queda por debajo de lo mostrado en Astro Boy Omega Factor. Los diseñadores han optado por un estilo 2,5D en el cual tanto los personajes como los escenarios están hechos en 3D pero el desarrollo trascurre como si de un juego de plataformas o shooter clásico en 2D se tratase. Los enemigos y personajes están bien diseñados, aunque se echa de menos mas originalidad a la hora de diseñarlos quizás producido por tomar como base la película de animación. Por otro lado, los escenarios son grandes y están bien organizados dando lugar a momentos en los que priman las plataformas y otros en los que prima el componente acción. También hay que destacar el tamaño de algunos jefes finales el cual aumenta la espectacularidad de ciertos momentos del juego.

El apartado sonoro está muy bien acabado para lo que un juego de este tipo requiere. Las melodías acompañan la acción a la perfección y los efectos sonoros acompañan cada golpe o cada enemigo destruido. Pero si hay que destacar algo por encima del resto, esto tiene que ser el doblaje que presenta el juego, y es que cada quejido de los enemigos, cada dialogo por pequeño que sea, todo está perfectamente



El juego se desarrolla entre fases de plataformas con alto contenido en acción y fases de shooter horizontal, esta característica hace que el juego no se vuelva monótono en ningún momento.







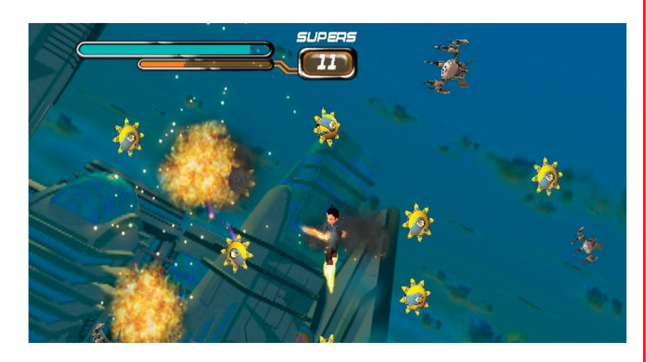
traducido y representado en el juego, incluso han mantenido un cierto tono humorístico que nos hará esbozar una sonrisa por momentos.

Jugablemente el juego es una delicia. La cantidad de golpes a realizar es bastante alta, siendo algunos mas idóneos para un tipo de enemigos que para otros. Por si fuera poco los dos estilos de juego presentes hacen de Astro Boy un juego que difícilmente llegará a cansarnos durante el transcurso de la historia. Los enemigos se diferencian entre si por el diseño de los diferentes tipos de robots, pero también del color en el que estén representados estos robots, teniendo características de ataque diferentes en función del color. De este modo, los robots rojos optan por el ataque cuerpo a cuerpo, mientras que los robots de color azul prefieren los ataques a distancia, etc. Será importante aprender las rutinas de ataque de los enemigos para avanzar en el juego.

Astro Boy dispone de varias magias diferentes que tendremos que utilizar en momentos de apuro, cada magia tiene sus ventajas respecto a las demás lo que marcará la estrategia a seguir con los diferentes monstruos finales.

En el juego se encuentran escondidos diferentes potenciadotes de Astro Boy y encontrarlos todos puede suponeros bastante tiempo, estos potenciadotes recuerdan a las estrellas ocultas del New Super Mario Bros aunque las posibilidades al buscar estos potenciadores no están tan estudiadas como en el juego de Nintendo.

Tras acabar el modo historia podremos acceder a el modo Coliseo, en el que nos enfrentaremos



a diferentes enemigos durante un periodo de tiempo de cinco minutos, sirve como complemento para el juego principal, aunque no aporta demasiadas cosas nuevas a lo ya visto en el modo historia.

Jugablemente el juego está muy bien diseñado, si bien el modo de dificultad “normal” termina siendo bastante sencillo de superar.

La duración del juego está alrededor de las 6 horas de juego en su modo campaña, si bien el juego se muestra bastante rejugable, se hace un poco corto.

En la versión para Wii la posibilidad de jugarlo en multijugador puede hacer que la duración del juego se extienda si tenemos algún amigo con el mismo juego que nosotros.

En definitiva, Astro Boy The Videogame es un gran videojuego aunque queda bastante por detrás en cuanto a calidad gráfica de la versión aparecida hace unos años para Game Boy Advance, aún así se convierte en uno de los mejores juegos de plataformas 2,5D con toques de acción que hay actualmenet en el mercado. El juego está disponible para Wii, PS2, PSP y Nintendo DS.
Si te gustan este tipo de juegos no deberías dudar en probarlo ya que a buen seguro te dejará satisfecho.



Conclusiones:

Un muy buen juego de plataformas y acción que por su jugabilidad puede gustar a todo tipo de jugadores y no solo a los más pequeños de la casa.

Alternativas:

Las diferentes entregas de Castlevania son las mejores opciones si lo que buscas es un juego de plataformas y acción pero con un ambientación más adulta.

Positivo:

- Fantástica jugabilidad
- Su doblaje al castellano

Negativo:

- Creativamente inferior a su actecesor
- Se hace algo corto

TEXTO: ROBERTO GARCÍA

gráficos	79
sonido	91
jugabilidad	94
duración	72
total	**84**

Una segunda opinión:

Un muy buen juego de plataformas que gustará en especial a los mas pequeños de la casa y a los que busquen un juego sencillo pero bien acabado.

Si eres seguidor de Astro Boy sin duda no deberias de perderte este videojuego.

Jose Luis Parreño

desarrolla: novarama · distribuidor: sony · género: aventura · texto/voces: castellano · pvp: 49,95 € · edad:+7

InviZimals

¿Serás capaz de conseguir todos?

Los InviZimals son una animales invisibles que ahora podemos ver gracias a la cámara Go!Cam de la PSP. Al más puro estilo Pokemon deberemos reclutarlos, entrenarlos y fortalecerlos para enfrentarnos a otros jugadores.



Tu habitación, tu casa, tu barrio, tu ciudad están llenos de unas extrañas criaturas invisibles para el ojo humano pero que podemos llegar a ver con la tecnología apropiada. Novarama y Sony han desarrollado un dispositivo que permite verlos y lo ha incorporado a la PSP de la segunda. Es más, ha creado al mismo tiempo una trampa que permite capturar a los InviZimals, que así se llaman los bichos, dentro de tu consola portátil de Sony.

El objetivo del InviZimals es capturar todas las criaturas, entrenarlas y enfrentarlas entre sí y contra los InviZimals de otros entrenadores. No va a ser fácil, son ni más ni menos que 123 seres diferentes y cada uno de ellos tiene unas costumbres particulares (horarios, luz, color dominante por el que se mueven, ...) y un método concreto para cazarlo una vez localizado. Al principio será fácil pero una vez capturados los primeros 20 o 25 InviZimals será

InviZimals es un título de una alta calidad enfocado a un público infantil y juvenil. Novarama demuestra que casual y mala calidad no tiene porqué ser lo mismo.

mucho más complejo tanto localizarlos como capturarlos.

El proceso es siempre el mismo, con la cámara Go!Cam instalada en la PSP, recorreremos el mundo real buscando las señales que nos indican donde hay un InviZimal, una vez localizado deberemos ubicar con cuidado, para que no huya, la trampa que incluye el juego. Una vez haya caído en la misma deberemos realizar alguna acción que el juego nos indica para capturar a la criatura y que pase a formar parte de nuestra colección. Sin duda esta es la parte más divertida y novedosa que aporta el juego, ya que la sensación de que el InviZimal está sobre la mesa de tu comedor o en la ducha de tu casa es francamente buena. Una pena en este aspecto que la cámara de la PSP no tenga una resolución mejor y se aprecie demasiada diferencia de resolución entre la criatura y el fondo sobre el que se mueve. La cámara viene incluida con el juego (todo por un precio recomendado de 49,95€) y es una versión especial optimizada para este título. A partir de aquí nuestra misión será entrenar y fortalecer a nuestra colección de IniZimals, subiéndolos de nivel y evolucionándolos muy al estilo de los Pokémon, con los componentes roleros de este.

La captura es la parte más novedosa del juego pero esta no tendría sentido sin la componente de lucha de este tipo de juegos. Novarama ha logrado un sistema sencillo pero a la vez profundo con el que los InviZimals medirán fuerzas, una barra de vida y otra de stamina determinaran que estrategia debemos tomar con nuestra criatura y las posibilidades tanto de ataque como de defensa son numerosas. Por si fuese poco podemos armar nuestras criaturas con

Realidad Aumentada

Wikipedia define la Realidad Aumentada como el término para definir una visión directa o indirecta de un entorno físico en el mundo real, cuyos elementos se combinan con elementos virtuales para la creación de una realidad mixta a tiempo real. Consiste en un conjunto de dispositivos que añaden información virtual a la información física ya existente.

Aunque pueda parecer una moda actual, ya en 1962 Morton Heilig, creó un simulador de moto con conceptos de Realidad Aumentada.

En InviZimals la cámara Go!Cam toma la imagen real y el software superpone los modelos 3D de las criaturas de tal forma que en la pantalla de la PSP parece que están en el mundo real.



vectors, un buen número de objetos que acoplaremos a nuestros InviZimals antes del combate o que recogeremos durante el mismo, que contendrán desde paquetes de vida o stamina hasta poderosos ataques en los que deberemos hacer acciones o movimientos especiales para usarlos. El juego está destinado a un público infantil o juvenil por lo que a jugadores expertos les puede llegar a parecer sencillo el método de lucha de inicio, según avanza la historia se va complicando la cosa y puede llegar a plantear retos a todo tipo de jugadores.

Gráficamente es un juego que cumple e incluso raya a buen nivel, los diseños de los InviZimals son acertados y muy variados, con un buen modelado y unas texturas que los hacen muy "creíbles". Cada uno de ellos tiene un buen número de animaciones diferentes y es justo destacar lo bien que se han imple-







en este mismo número de Games Tribune encontrarás una entrevista a Daniel Sánchez-Crespo, jefe de proyecto de InviZimals en Novarama

mentado las tres dimensiones en una consola que no tiene ningún tipo de detección de movimientos, en función del angulo con el que enfoquemos la trampa veremos al InviZimal perfectamente angulado y si giramos la PSP, la vista gira con ella dando la sensación de que la criatura está realmente frente a nuestra consola.

A nivel sonoro el juego tiene un buen nivel de efectos en los que destacan los gruñidos de algunos InviZimals y los de las batallas. Las melodías que acompa-

Novarama ha tomado lo mejor de juegos como Pokemon y lo ha actualizado aprovechando una tecnología que comienza a utilizarse en el mundo del videojuego.

ñan las distintas fases del juego han sido creadas con mucho acierto y aunque no son de las que quedan en tu cerebro, acompañan perfectamente el juego y no molestan en ningún momento al jugador. Las escenas entre combates o de introducción al juego están dobladas al castellano con un nivel más que aceptable.

Importante ha sido también el trabajo de Novarama en el aspecto de la Inteligencia Artificial de los enemigos, actuan con una lógica que nos pondrá en problemas una vez superados los primeros niveles y además parece que cada uno tiene una personalidad diferente ya que mientras algunos se defenderán cuando tengan poca vida, algunos otros se lanzaran a por tu personaje en un ataque desesperado que en ocasiones nos sorprenderá.

InviZimals ofrece nuevas sensaciones cuando enfrentas tus criaturas contra las de otro jugador. Existe, por supuesto, la posibilidad de las clásicas partidas Ad Hoc (red local), pero Novarama ha tenido el gran detalle de ofrecer también la opción de jugar por infraestructura online.

Conclusiones:

Hay que felicitar a Novarama por haber desarrollado un juego muy sólido tomando como base una idea que ya parecía obsoleta y actualizandola totalmente mediante el uso de una tecnología puntera. Un muy buen juego para jovenes ... y no tan jovenes.

Alternativas:

Por tipo de juego Pokemon es la referencia, por tecnología lo más parecido es EyePet de PS3.

Positivo:

- La sensación de estar capturando realmente los InviZimals
- Sencillo y pofundo

Negativo:

- Escasa calidad de la cámara
- Se puede hacer repetitivo

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	72
sonido	72
jugabilidad	78
duración	78
total	76

Una segunda opinión:

Una idea muy atractiva que ha sido muy bien desarrollada, aunque tiene pequeños defectos consigue entretener, sobre todo a su público objetivo.

Jose Luis Parreño

desarrolla: Eighting · distribuidor: Koch Media · género: Lucha · texto/voces: inglés · pvp: 39,90 € · edad:+12

Tatsunoko Vs Capcom

Ultimate All Stars

Más de un año después de su lanzamiento en Japón llega a nuestras tierras Tatsunoko Vs Capcom con diversas mejoras. ¿Habrá valido la pena la espera?



Allá en diciembre de 2008 llegó a Wii la última novedad de los juegos Vs, que enfrentan a los personajes de varios juegos o compañías. Entre los más famosos, Marvel Vs Capcom o Capcom Vs SNK. En esta ocasión, los personajes más carismáticos de Capcom se enfrentan a uno de los estudios de anime más famosos en el país del sol naciente: Tatsunoko. Cierto es que sus producciones no son demasiado famosas en el resto del mundo, motivo que posiblemente llevó a no distribuir el juego fuera de Japón. Aunque más que sus producciones, el desconocido está en los personajes que seleccionaron. Tatsunoko son los padres de series tan famosas como Los gatos samurai o Chicho Terremoto, ausentes en el juego.

Las buenas críticas del título unidas al poder de los usuarios de los foros pidiendo una distribución internacional consiguieron que hoy podamos disfrutar de esta joya.

Pero hablemos del juego. Tatsunoko Vs Capcom se basa en combates 2 contra 2, aunque determinados personajes sólo se puedan seleccionar en solitario por su tamaño. El total de personajes es 26, 13 de cada factoría, cada uno con su propio escenario.

Jugablemente, lo primero que debemos saber es que el control se ha simplificado (o casualizado, como queramos decirle) respecto a otros juegos similares. El principal motivo posiblemente el control de Wii. Para poder disfrutarlo en su esplendor nos será necesario un mando de GameCube o el mando clásico de Wii. Los botones para golpear quedan en tres: Golpe debil, medio y fuerte. No existe distinción entre puñetazo y patada. Al principio se hace bastante raro, pero la mayoría de movimientos básicos son perfectamente accesibles. Por contra, el juego es más profundo en cuanto a técnicas avanzadas y ataques especiales. Son un claro ejemplo los combos aéreos y los ataques combinando distintos personajes. El contron con el Wiimote se simplifica a un solo botón haciéndolo demasiado casual.

Técnicamente el juego también cumple. Igual que en Street Fighter IV, personajes y escenarios son totalmente en 3D, pero se mantiene la jugabilidad clásica de los juegos de lucha en 2D. Los ataques especiales hacen gala de cantidad de reflejos y efectos de luz. El resultado es excelente. Cabe destacar también los personajes de gran tamaño. Son tediosos de manejar per cuanto menos espectaculares.

Un año más tarde, sí, pero la espera ha valido la pena. Tatsunoko Vs Capcom llega con 5 nuevos luchadores, más escenarios, más extras y un excelente modo online. Estos añadidos convierten el que era ya el mejor juego de lucha para Wii en un imprescindible.





Conclusiones:

Tatsunoko Vs Capcom se convierte en el mejor juego de lucha serio para Nintendo Wii (con permiso de Smash Bros Brawl). Un ejemplo a seguir en cuanto a occidentalización de juegos puramente japoneses.

Alternativas:

Como alternativa, en Nintendo Wii podemos encontrar otra joya de la lucha en 2D perjudicada por el control: Guilty Gear. Aunque con lo trillada que está la saga, nos quedamos con éste de calle.

Positivo:

- *Las múltiples mejoras respecto a la versión japonesa*
- *El apartado técnico vistoso*
- *La diversidad de luchadores*

Negativo:

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	90
sonido	85
jugabilidad	90
duración	90
total	**90**

Una segunda opinión:

Pese a que muchos personajes pueden no sonarnos de nada, Tatsunoko Vs Capcom es digno de hacerse un hueco en la estantería de los amantes de los juegos de lucha. Un excelente título.

Miguel Arán



desarrolla: sega · **distribuidor:** sega · **género:** deportivo · **textos:** castellano · **pvp:** 59,90 € · **edad:**+3

Vancouver 2010

El videojuego de los juegos olímpicos de invierno

Coincidiendo con la disputa de los juegos olímpicos de invierno nos llega de la mano de Sega el juego oficial del campeonato. Un juego que gustará especialmente a los amantes del deporte bajo cero.

Los juegos Olímpicos siempre han sido un acontecimiento que ha provocado un gran seguimiento por parte del público, sin embargo, no ocurre lo mismo con los juegos Olímpicos de invierno, los cuales suelen pasar totalmente desapercibidos.

Tras los buenos resultados obtenidos por Sega con el videojuego de los juegos olímpicos, la distribuidora nos trae en esta ocasión el videojuego de los juegos olímpicos.

El juego nos propone catorce minijuegos los cuales componen los juegos olímpicos de invierno. Los juegos son los siguientes:

Esquí alpino, compuesto por descenso masculino, supergigante masculino, eslalon gigante femenino y eslalon femenino.

Salto de Esquí, compuesto por la prueba trampolín grande individual masculino.

El modo multijugador será la mejor opción para sacar todo el partido jugable a las catorce pruebas disponibles.

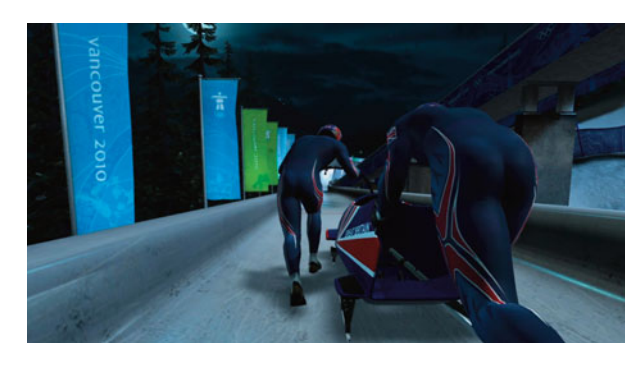
Esquí acrobático, compuesto por skicross femenino y saltos femenino.

Snowboard, compuesto por eslalon gigante paralelo masculino y snowboard cross masculino.

Patinaje de velocidad en pista corta, compuesto por las pruebas de 500m femenino y 1500 m femenino.

Por último, las pruebas bobsleight a dos, skeleton masculino y individual masculino.

Las pruebas consisten principalmente en llegar el primero a la meta o en conseguir la mejor apuntación de estilo. El sistema de juego mantiene las bases juga-



bles entre las diferentes pruebas, lo que hace que cueste muy poco aprender a jugar cada prueba.

Gráficamente el juego es bueno, aunque no nos sorprenderá en ningún momento. Se echan de menos mejores efectos gráficos.

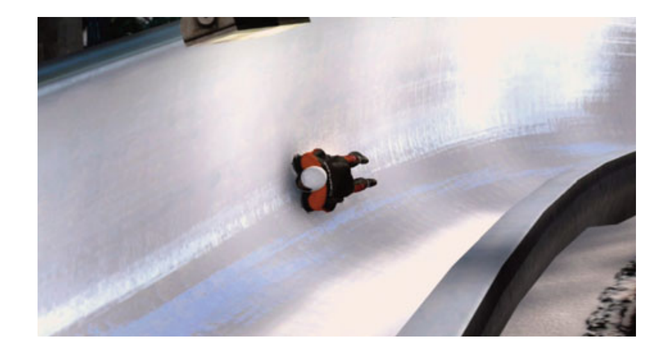
Las notas sobre los juegos olímpicos de invierno en las cargas amenizan la espera con datos estadísticos sobre los ganadores reales

El apartado sonoro cumple a la perfección, destacando los himnos de los países al ganar una prueba y echándose de menos algún comentario que pueda amenizar el juego.

Jugablemente está muy conseguido, haciendo que las pruebas sean fácilmente disfrutables al mismo tiempo que exigen lo mejor del jugador si desea obtener un resultado alto. En este aspecto se echa de menos un modo olimpiada mas completo en el que poder seguir la carrera de un gimnasta o con mas pruebas mas allá de las que componen los juegos olímpicos.

Podremos comparar nuestros tiempos con los del resto de jugadores online, aunque la olimpiada multijugador se destape como la mejor opción de disfrutar de este juego, especialmente en modo offline.

No tardaremos mucho tiempo en superar las pruebas, por lo que el multijugador se presenta como la clave para ampliar la duración de titulo.



Conclusiones:

Un juego bastante divertido sobre un acontecimiento deportivo que es bastante desconocido para los jugadores. Gustará a los amantes de los juegos se snow, el resto probablemente prefieran el juego oficial de lo juego olímpicos.

Alternativas:

El juego oficial de los juegos olímpicos es la opción mas parecida al juego que nos ocupa. Dentro del género deportivo, FIFA, PRO, Virtua Tennis 2009 o NBA 2K10 son buenas elecciones también.

Positivo:

- La variedad de pruebas diferentes.
- La competitividad que presenta el juego

Negativo:

- Se echan de menos mas pruebas.
- Se hace algo corto

TEXTO: ROBERTO GARCÍA

gráficos	71
sonido	76
jugabilidad	69
duración	72
total	**73**

Una segunda opinión:

Se echa de menos un mayor trabajo en cuanto a la celebración de la olimpiada ya que parece mas un juego de minijuegos que uno en el que se desarrolla un evento tan importante como es una olimpiada, además se echa en falta una mayor implicación y definición del evento sucedido en Vancover. Por lo demás, es un juego divertido y con una calidad bastante alta en sus diferentes apartados.

Jose Luis Parreño



desarrolla: WayForward · **distribuidor:** Majesco · **género:** aventura · **texto/voces:** inglés · **pvp:** 49,95 € · **edad:** +7

A boy and his blob

Come on, Blob, Blobbbbbb

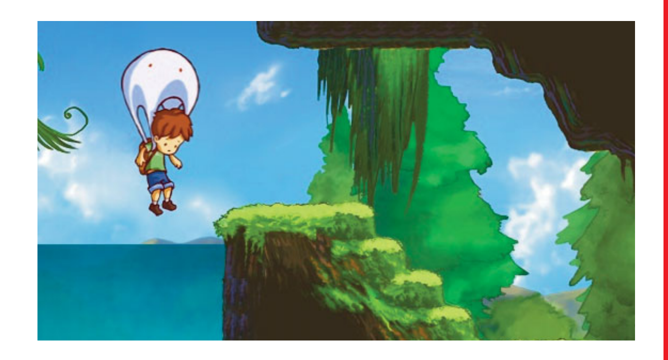
Después de más de 20 veinte años, este clásico de NES vuelve a nuestra consola con aire renovado y con muchas novedades que harán de él una aventura única.

Han pasado dos décadas desde que 'A boy and his blob' vió la luz por primera vez en la primera consola de sobremesa de Nintendo, la Nintendo Entertainment System, más conocida por sus siglas como NES. Nos encontramos ante un caso excepcional ya que, por alguna extraña razón, los juegos en dos dimensiones han quedado olvidados o han evolucionado en formas más complejas, con mucha más perspectiva (3D). Sin embargo, 'A boy and his blob' vuelve con todo su encanto ya que será una aventura totalmente plana, en dos dimensiones, al más puro estilo Mario Bros. Esta nueva entrega no es más que un remake del juego original, aunque notaremos muchísimo el paso del tiempo y el avance de las tecnologías. La simpleza de los gráficos del juego de antaño ha evolucionado a unas muy logradas animaciones con unos escenarios espectaculares.

Aunque la historia, que carece de argumento, no ha cambiado lo más mínimo. La aventura comenzará por la noche, cuando un meteorito cae en lo más profundo del bosque. Nuestro pequeño protagonista se despertará sobresaltado por el estruendo y, como todo niño fisgón, decide ir al bosque a investigar lo ocurrido. Aquí tomaremos por primera vez el control del protagonista y empezaremos a familiarizarnos con las acciones que podemos realizar, que de momento no son muchas, ya que únicamente podremos caminar y saltar.

Después de esto, llegaremos

Aunque se trate de un remake del juego de NES encontraremos muchas novedades respecto al original y la aventura será más larga.



al lugar del incidente, donde encontraremos al que será nuestro acompañante en casi toda la aventura, Blob. Él es un esponjoso alienígena con forma de balón que posee una peculiaridad sorprendente: su elasticidad. Gracias a ella, es capaz de adoptar más de 15 formas distintas, que nos serán de mucha utilidad durante el transcurso de la historia.

La aventura estará dividida en niveles, a los que accederemos desde nuestra casa en el bosque. En total tendremos unos 80 niveles, divididos en 4 mundos distintos. Tendremos alrededor de 20 horas de juego, lo que en un juego de estas características es muy gratificante.

El juego no nos permite morir en sí, es decir, no tendremos ningún marcador de salud ni contador de vidas. Cuando fracasemos en alguno de los niveles (ya sea por caernos de un precipicio, por ahogarnos o simplemente porque se nos caiga encima una piedra) comenzaremos de nuevo desde el último checkpoint. Éstos no son visibles para el jugador, pero tenemos constancia de que hay varios de ellos distribuidos estratégicamente por cada nivel, por lo que si nos pasa algo durante el transcurso del nivel no nos debemos preocupar demasiado, ya que no empezaremos muy atrás.

Muchas veces deberemos utilizar nuestro ingenio para seguir avanzando. Aunque la mayoría de retos no nos supondrán un gran problema.

Conclusiones:

Unos graficos agradables y unos escenarios muy bien ambientados hacen de este juego una aventura muy divertida, apta para todos los públicos. También se agradece volver a ver aventuras en dos dimensiones.

Alternativas:

Podéis probar Wario Land: The Shake Dimension y Muramasa: The Demon Blade, aunque éste último es algo más adulto.

Positivo:

- Animaciones y escenarios muy conseguidos.
- Duración considerable.

Negativo:

- Controles no muy bien implementados.
- Voces en inglés.

TEXTO: MARC ALCAINA G.

gráficos	70
sonido	70
jugabilidad	65
duración	75
total	**70**

Una segunda opinión:

Pese a no tener casi dialogos la aventura avanza nivel a nivel y la dificultad aumenta poco a poco. Sin duda los amantes de los juegos de plataformas agradecerán la llegada de este título.

Jose Luis Parreño

PC PS3 XBOX 360



desarrolla: capcom · **distribuidor:** koch media · **género:** acción · **texto:** castellano · **pvp:** 59,90 € · **edad:**+16

Dark Void

El resultado de ideas poco claras

Un juego que apuntaba a convertirse en uno de los juegos de acción más potentes del año, ha terminado resultando un juego con pocos recursos y que se mantiene en la monotonía durante la mayor parte de su desarrollo.

Cuando un juego está en desarrollo durante mas de tres años y es afectado por continuos retrasos, no suele ser una buena señal. Pese a todo Dark Void apuntaba muy buenas maneras en la información previa al lanzamiento ofrecida por Capcom. Muchos no entendíamos el retraso que sufrió el juego hace unos meses para no competir según Capcom con Halo ODTS, pero visto el resultado final, quizás febrero es el mes idóneo para que un juego como Dark Void salga al mercado dada la escasez de títulos respecto a otros meses.

El juego nos pone en la piel de un aventurero que aterrizará junto a una acompañante a una isla perdida en medio del océano tras sufrir un accidente de avión. Tendremos que ir interactuando con el entorno hasta que conozcamos a un científico el cual nos irá facilitando mejoras en el equipamiento que nos permitirán avanzar en la historia, la cual no terminará de despegar en ningún momento.

Gráficamente el juego no está a la altura de las consolas actuales, ni tampoco del Unreal Engine 3.

Gráficamente el juego no está a la altura de lo que estamos acostumbrados a ver en esta generación. Los polígonos en los personajes son mas que evidentes y las texturas presentan un nivel bajo en todo momento. Tanto los rostros como el diseño de los cuerpos de los personajes dejan muchos aspectos a mejorar. Por otro lado, en muy pocos momentos veremos múltiples enemigos en pantalla y los efectos gráficos son prácticamente inapreciables.

El apartado sonoro tampoco está a buen nivel. Las melodías

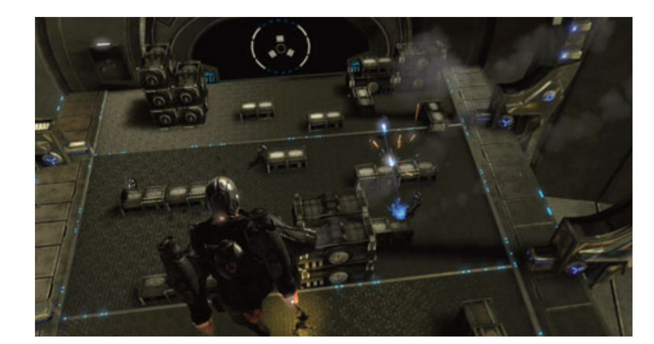


son aceptables aunque en ocasiones terminarán haciéndose repetitivas. Los efectos sonoros son muy simples y el doblaje al ingles hará que difícilmente podamos seguir con el hilo de la historia, ni siquiera teniendo activados los subtítulos.

Jugablemente el juego presenta muchos altibajos. Las misiones de acción y exploración son en su mayoría muy monótonas y lineales. Como en otro muchos juegos, solo existe un camino a seguir, pero dicho camino no contiene, en la mayoría de los casos, la suficiente acción como para incentivar al jugador a terminar el nivel. Por otro lado, los niveles de vuelo están mejor logrados y es el elemento que diferencia Dark Void de otros juegos similares, pese a todo, no son capaces de sustentar en términos jugables a Dark Void. Los propulsores servirán al protagonista para impulsarse en el aire, lo que aportará nuevas posibilidades a los desafíos plataformeros que nos encontraremos en los diferentes niveles.

La duración del titulo es bastante amplia, superando las diez horas de duración. Pese a todo, la acción no mejora a medida que avanza la aventura, algo que hará a mas de uno abandonar el juego en el estante de juegos pendientes.

En definitiva, el juego no ha estando a la altura de las expectativas, si buscas un buen juego de acción, tienes mejores opciones tanto en Xbox 360 como en Playstation 3 y PC.



Conclusiones:

Un juego que presenta buenas ideas en momentos puntuales, pero que no terminan de funcionar. Jugablemente se termina haciendo monótono y tanto el apartado gráfico como el sonoro presentan niveles de calidad mediocres.

Alternativas:

Tanto Lost Planet como Uncharted 2 son juegos muy superiores a Dark Void. Si buscas un juego más cercano al shooter, Gears of War 2 puede ser una elección perfecta.

Positivo:

- Ideas puntuales en su desarrollo.
- Los combates aereos.

Negativo:

- La escasa capacidad para sorprender.
- Flojo apartado gráfico.

TEXTO: ROBERTO GARCÍA

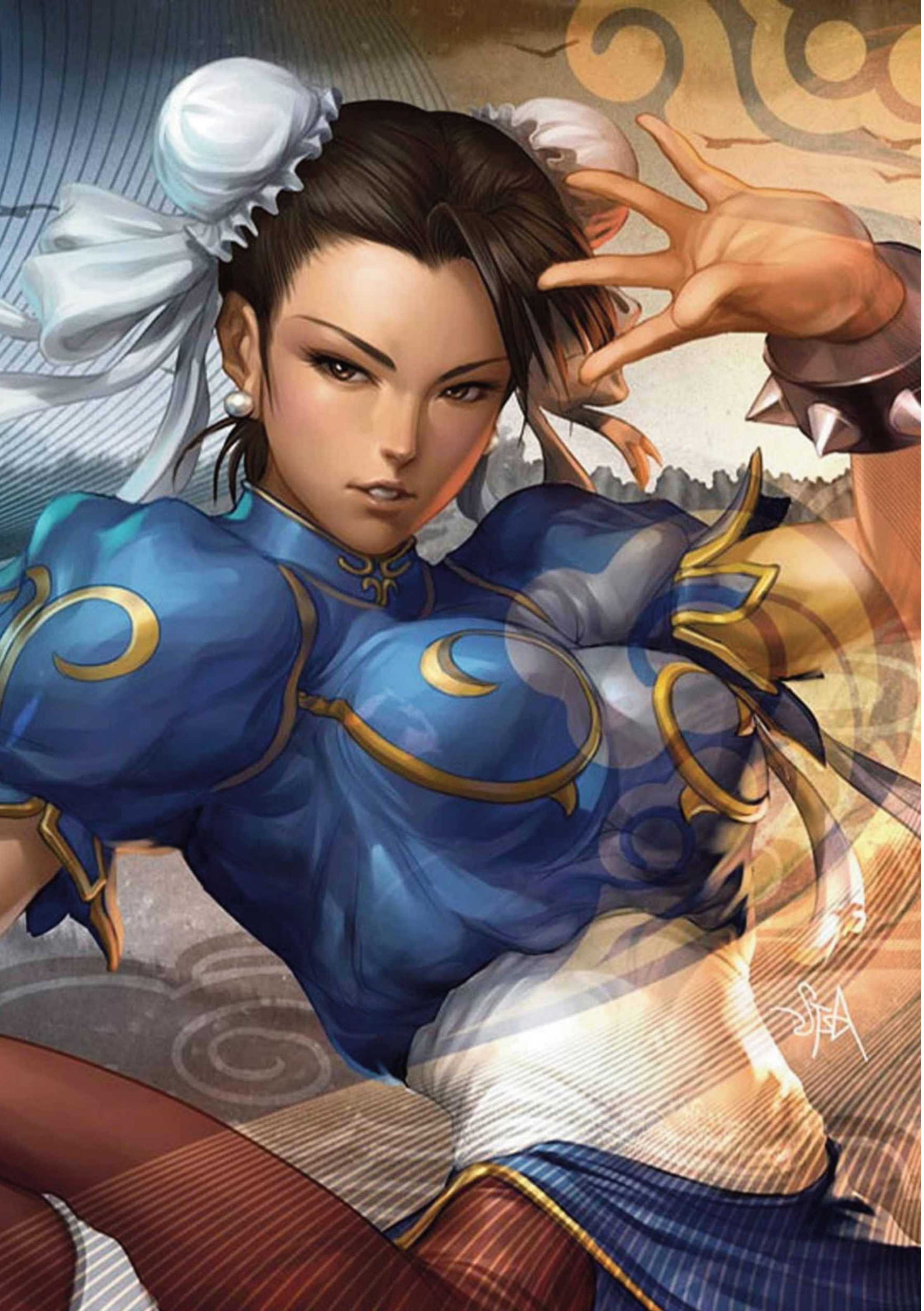
gráficos	55
sonido	60
jugabilidad	72
duración	85
total	**61**

Una segunda opinión:

Un juego que toma ideas prestadas de Gears of War, Uncharted o Iron man pero que no termina de hacerlas funcionar de un modo correcto. Los gráficos y sonido no tienen el nivel esperado de ellos y además el control del personaje es bastante impreciso. Tendrá que trabajarlo mucho mas Capcom si quiere convertir Dark Void en una franquicia.

Gonzalo Mauleón


Games Tribune Magazine
GTM
El mejor sitio para gamers



Hyper Duel





FICHA TÉCNICA Año: 1996 - Plataforma: Sega Saturn - Género: Shooter 2D

Esta vez volvemos con otro shooter 2d exclusivo de Saturn y exclusivo también del mercado japonés. Este arcade de Technosoft (creadores de la serie Thunderforce), aparece en el 93 y luego en Saturn en el 96, no sólo como una conversión perfecta del original, sino con mejoras suculentas en gráficos, sonido y control. No en vano, algunos lo consideran superior a cualquier Thunderforce. Vamos a ver cuáles son sus virtudes y defectos.

Hyper Duel nos pone al mando de las armas más avanzadas de la humanidad para repeler la invasión alienígena que se nos viene encima: los **Buster Gears**. Lo interesante de estos aparatejos es la capacidad de transformarnos, cuan Transformers o Valkirias de Macross, entre un modo nave típico de los *shooters* horizontales y un modo robot humanoide. El manejo es realmente simple, dado que sólo hay dos botones, uno para disparar como *Fighter* (nave) y otro para hacer lo propio como *Armor* (robot). La transformación de un modo a otro ocurre como consecuencia del disparo que elijamos y es, lógicamente, instantánea (perjudicaría la jugabilidad de no ser así), de forma que podemos volvernos locos disparando sólo con pausas mínimas en nuestro recorrido. La diferencia entre un modo y otro es velocidad versus fuerza: en forma de nave nuestros disparos serán horizontales y nos moveremos más rápido para esquivar proyectiles enemigos, mientras que en forma de robot nuestros disparos serán más poderosos y podremos orientarlos en un ángulo u otro, aunque nuestro cuerpo se convertirá en un objetivo de mayor tamaño.

Este relativo factor estratégico se incrementa si utilizamos de forma inteligente el ataque especial, que resulta de pulsar ambos botones de disparo a la vez. Dos pequeños satélites aparecerán cubriéndonos por delante y por detrás, disparando de distinta forma según el modo en el que estemos, y actuando también de barrera para bloquear fuego enemigo ligero. Los satélites dejarán de disparar cuando se agote la barra de energía de la parte baja de la pantalla, aunque seguirán bloqueando algunas balas. Dicha barra se recargará lentamente si no los usamos, o si recogemos *power-ups* con la letra B.

El ritmo de juego, en líneas generales, es fiel al estilo frenético de otros *shooters* de Technosoft. Los distintos niveles están llenos de ocasiones en las que cambiar rápidamente de un modo a otro y que permiten explotar los puntos fuertes de ambos. Además, en Hyper Duel contamos con un curioso sistema de rangos. A medida que vayamos avanzando y recogiendo *power-ups*, iremos subiendo de rango, y eso provocará que nos disparen con más intensidad.

En otro orden de cosas, tenemos 3 personajes para elegir, con un robot distinto cada uno: el típico joven heroico de anime, la chica mona con malas pulgas y el



científico de mediana edad, que obedecen a los arquetipos de fuerte/equilibrado, rápida de movimiento y disparo, y lento pero con gran potencia de fuego, respectivamente. Un amigo puede unirse a nosotros y disfrutar de un impecable juego a dobles, por lo que la existencia de personajes se agradece. Además, contamos con ayudantes de los que podremos disponer al conseguir los *power-ups* marcados como T (*Tracer*) y G (*Gunner*). El cómo y cuándo conviene más usarlos depende de nuestro criterio, porque no son ayudantes infalibles y a veces su programación simple les quedarse atrapados en un determinado lugar, o moverse para bloquear un enemigo dejando uno de nuestros flancos desprotegidos. En suma, son muy útiles porque nos aportan mayor protección o mayor potencia de fuego, pero están diseñados de forma que no nos acostumbremos a depender de ellos.

La conversión a Saturn, por si fuera poco, ha recibido un apropiado lavado de cara que mejora aún más la experiencia del *arcade*. Los colores del original, que tal vez recordaban un poco a los de CPS1, se han visto incrementados; la rotulación, barras de energía y demás también están rediseñados; la pantalla de selección de personaje es radicalmente nueva, mucho más moderna; todos los fondos y *sprites* en general muestran más detalle; muchos de ellos, incluso, han sido redibujados por completo. El "**Saturn mode**" presenta todas estas mejoras exclusivas y algunas más, como la nueva y espectacular banda sonora de Hyakutaro Tsukumo, que se convirtió en uno de los principales atractivos de esta versión.

Pero es que, no contentos con los gráficos y el sonido, Technosoft fue a por una tercera mejora para Saturn: la jugabilidad. Aún siendo un *arcade* de gran calidad, el manejo en modo robot podía ser a veces algo frustrante. Pues ya que disponemos de botones de sobra, los autores añaden uno más, que nos permite fijar el objetivo cuando disparamos en dicho modo. Es decir, los movimientos del robot y de la dirección en la que apuntamos son ahora independientes, corrigiendo ese aspecto molesto del original.

Francamente, es difícil ponerle pegas a este juego, incluso para alguien con poco interés (o escasa habilidad) en los *shooters*, como de hecho es mi caso. Es una conversión impecable de un gran *arcade* que además incluye una revisión del original, meticulosamente mejorada en gráficos, sonido y jugabilidad. Los 3 aspectos son impecables, además de los detalles innovadores que Hyper Duel aporta al género. Así mismo, la posibilidad de elegir personajes con distintas capacidades y de combinar los ayudantes o de saber cuándo usar los satélites o si nos conviene subir de rango, añaden la mencionada dimensión estratégica que, sin duda, incrementa la rejugabilidad de un título que, desgraciadamente, se ha convertido en una de las joyas más raras (ergo caras) del catálogo de Saturn.

carlos j. oliveveros

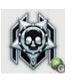


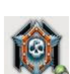
Mass Effect 2

Dos años después de que el Comandante Shepard ahuyentara a los Segadores, un nuevo y misterioso enemigo ha surgido en Mass Effect 2. Algo está abduciendo en silencio a todas las colonias de humanos. Así que ahora Shepard debe trabajar con Cerberus, una implacable organización dedicada a la supervivencia humana a toda costa, para detener a la amenaza más terrible a la que jamás se ha enfrentado la humanidad. Para hacer frente a esta peligrosa misión, Shepard tendría que reunir al mejor equipo de especialistas de élite de la galaxia y dirigir la nave más potente jamás construida. Dicen que sería un suicidio. El Comandante Shepard quiere demostrar que se equivocan.

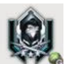
Gracias a logros360.com, os enseñamos los 50 logros que podréis desbloquear en esta nueva aventura.

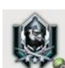
¡Desbloquealos todos!


Desaparición en combate Puntos: 5
Salva a tu tripulación de un ataque arrollador


Muy escurridizo Puntos: 10
Vuelve al servicio activo


La Convicta Puntos: 10
Recluta a la convicta biótica

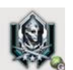

El Krogan Puntos: 10
Recluta al krogan


El Arcángel Puntos: 10
Recluta a Arcángel

El Profesor Puntos: 10
Recluta al profesor


La Quariana Puntos: 10
Recluta a la quariana


La Justiciera Puntos: 10
Recluta a la justiciera



El Asesino Puntos: 10
Recluta al asesino

Amigo o enemigo Puntos: 10
Consigue la tecnología geth


Defensa colonial Puntos: 25
Defiende una colonia humana de un ataque

La Pródiga Puntos: 10
Gánate la lealtad de la oficial de Cerberus

La sombra del padre Puntos: 10
Gánate la lealtad del operativo de Cerberus

Catarsis Puntos: 10
Gánate la lealtad de la convicta biótica

Señor de la guerra Puntos: 10
Gánate la lealtad del krogan

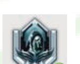
Agarra a ese fantasma Puntos: 10
Gánate la lealtad de Arcángel

La cura Puntos: 10
Gánate la lealtad del profesor

Traición Puntos: 10
Gánate la lealtad de la quariana


Espíritu de cambio Puntos: 10
Ayuda a la justiciera a llevar a cabo su misión


Desatención paterna Puntos: 10
Gánate la lealtad del asesino


Una casa dividida Puntos: 10
Piratea un colectivo geth

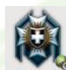

Nave fantasma Puntos: 25
Completa la investigación del pecio alienígena abandonado

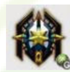
Misión suicida Puntos: 50
Usa el relé de Omega 4


Misión cumplida Puntos: 125
Salva a toda la humanidad de la galaxia de una aniquilación segura


Contra todo pronóstico Puntos: 15
Sobrevive a la misión suicida


Locura Puntos: 75
Completa el juego en el nivel de dificultad "Locura" sin cambiar el ajuste


No abandonamos a nadie Puntos: 75
Mantén vivo al equipo durante la misión suicida

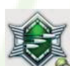

Medalla al servicio prolongado Puntos: 75
Completa Mass Effect 2 dos veces, o una vez con un personaje importado de Mass Effect 1


Amante Puntos: 50
Mantén una relación con un compañero o compañera


Rompecocos Puntos: 10
Consigue 30 bajas humanoides con tiros en la cabeza con cualquier arma


Luchador Puntos: 10
Dispara y mata a 20 enemigos después de tumbarlos de un puñetazo


Caza mayor Puntos: 10
Derrota a las fauces trilladoras


Táctico Puntos: 10
Alcanza a 20 blancos distintos con varios poderes bióticos para combinar los efectos


Maestría de armas Puntos: 15
Mata enemigos con 5 armas pesadas diferentes durante el juego

Implacable Puntos: 10
Haz chillar a 20 enemigos cuando caigan o se quemen

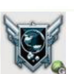
Especialista en Sobrecarga Puntos: 15
Neutraliza los escudos de 25 enemigos

Especialista en Alteración Puntos: 15
Altera las barreras de 25 enemigos

Especialista en Incineración Puntos: 15
Incinera la armadura de 25 enemigos

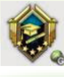
Operativo Puntos: 15
Completa una misión descubierta al analizar un planeta inexplorado

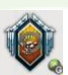

Agente Puntos: 50
Completa 5 misiones descubiertas al analizar planetas inexplorados

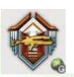

Prospector Puntos: 5
Consigue recursos minerales tras analizar y sondear un planeta del mapa galáctico

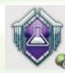

Explorador Puntos: 10
Visita el 100% de los planetas de un cúmulo inexplorado


Jugador de primera Puntos: 10
Alcanza el nivel 30 con un personaje

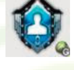

Erudito Puntos: 15
Desbloquea 15 nuevas entradas del Códice de


Técnico Puntos: 15
Consigue 10 mejoras tecnológicas


Especialista en arma Puntos: 15
Mejora por completo un arma


Científico Puntos: 10
Completa cualquier proyecto de investigación en el laboratorio de la Normandía


A la moda Puntos: 5
Personaliza tu armadura en el alojamiento de la


Poderoso Puntos: 15
Desarrolla cualquier poder


Mucho entrenamiento Puntos: 15
Mira todos los vídeos de entrenamiento en combate avanzado en la terminal privada de Shepard.

Bricopixel





Construyendo cajas de SNES

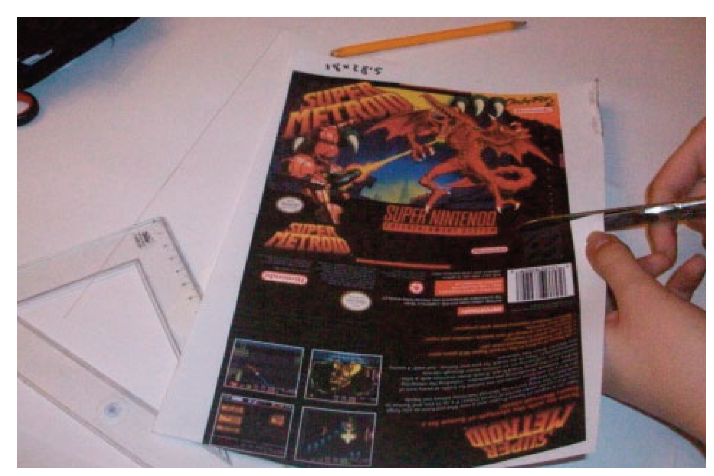
Como si de un taller de Bricomanía retro se tratara, Chicazul emprendió hace unas semanas una honorable y dura labor, que no es otra que la de reconstruir, partiendo de cero, una caja para un juego de Super Nintendo, a imagen y semejanza de los estuches editados en su día para alojar a los cartuchos.

Seguramente sabréis de sobra que dichas cajas eran de cartón y tenían muy poca consistencia. Esto hacía que a la mínima que la tratásemos de manera hostil, la caja se abollara, doblara o simplemente se estropeara por el paso de los años. Como consecuencia, los retrocazadores de fortuna tienen muchas dificultades, hoy día, para encontrar videojuegos de Super Nintendo que se encuentren en perfecto estado de conservación, algo que no pasa, por ejemplo, con los juegos de Mega Drive, cuyo estuche era de plástico y soporta muchísimo mejor el transcurrir del tiempo.

Los primeros pasos para crear una caja de Super Nintendo nos llevan a tomar el molde de una caja original, de forma que se puedan trazar las medidas correctas sobre una cartulina blanca. En este caso, la artista comenzó por el estuche interior blanco que acomoda al cartucho dentro de la caja principal. Para ello conviene desarmar dicho estuche y aplanarlo sobre la cartulina para dibujar su silueta a modo de plantilla. Conviene reseñar que este accesorio es el primero que se solía perder o estropear. Tras dibujarlo y recortarlo, basta con componerlo a modo de recortable troquelado, y el pegamento y un poco de arte completarán la mezcla.

En la siguiente foto se puede







ver la caja interior una vez montada por completo, en comparación con el original que se tomó para dibujar las medidas correctas. Bueno, faltaría el pequeño óvalo recortado del centro, pero tampoco es demasiado importante, ¿verdad?

El siguiente paso alcanza el nivel exterior. De nuevo, el tema está en dibujar la plantilla sobre la cartulina blanca. Las medidas deben ser tomadas, regla en mano, desde una caja original, y habrá que respetarlas al milímetro para que todo encaje como es debido. El objetivo es idéntico al del párrafo anterior.

Sin embargo, en este caso no vamos a desmantelar una caja para hacer la plantilla en la cartulina, ya que realizar a posteriori el proceso inverso sería un poco chungo. Por tanto, para dibujar el molde iremos procediendo cara por cara: portada, lateral frontal, contraportada, lateral trasero... así hasta tener la plantilla completa. Luego, recortar y pegar.

Más allá, nos debemos encomendar a San Google para tirar de buscador y poder encontrar la portada y contraportada de la caja en cuestión. Dichas ilustraciones las necesitamos, a ser posible, en buena calidad y resolución, para imprimirlas a continuación en un folio. Dichas ilustraciones las pegaremos sobre la caja de cartulina ya montada.

Lo ideal, como es lógico, sería que contáramos con la caja original para escanear las ilustraciones y tener la máxima calidad posible. Aún mejor sería que el paso anterior, el de la construcción de la caja exterior, se hiciera sobre una cartulina donde se hubiera impreso previamente el esquema correcto de la caja, con ilustraciones incluidas.

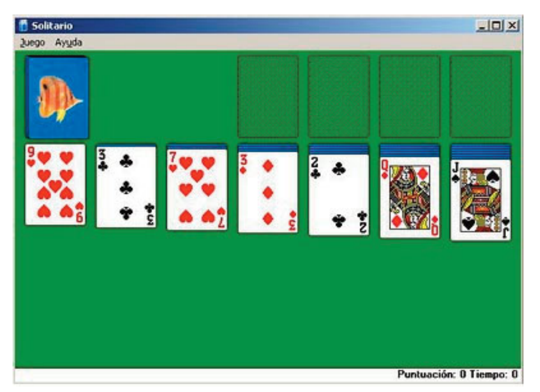
Estas últimas recomendaciones con complejas de conseguir, así que el método explicado previamente, de recortar la plantilla en cartulina y posterior pegado de las ilustraciones impresas -aplicado en el ejemplo expuesto de Super Metroid- puede funcionar de maravilla, igualmente.

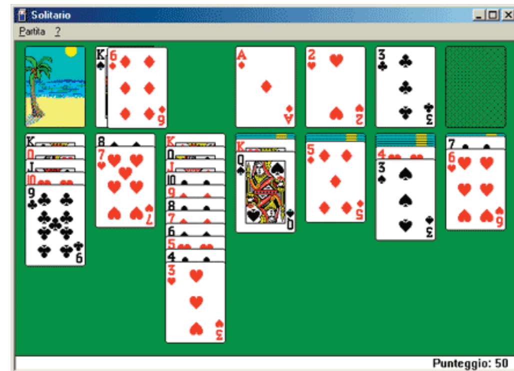
El resultado final, componiendo los dos estuches y guardando el cartucho dentro del estuche, es el que podéis ver en la imagen adjunta a continuación. Una excelente y entretenida forma preservar tus desvalidos y desnudos cartuchos.



Pedja

Los juegos de Windows



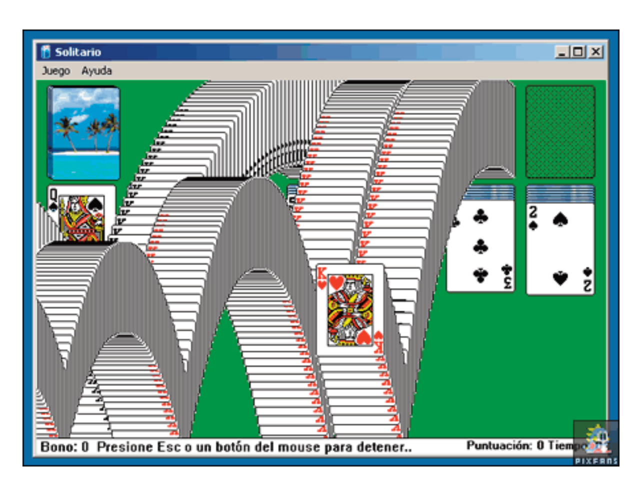


Parte 2: Trucos para el solitario

Todos hemos cavado en un campo plagado de minas; todos nos hemos quedado a una carta de completar un nuevo solitario, o sin bolas jugando al Pinball; incluso algunos fuimos atacados por el abobinable hombre de las nieves cuando salimos a esquiar. Y es justo a esos juegos de Windows que siempre estuvieron al alcance del ratón a los que homenajea este artículo que cuenta con una pequeña parte de historia y con una gran parte dedicada a las curiosidades, a los trucos, a los huevos de pascua y a los secretos.

El Solitario fue programado en 1989 por Wes Cherry, quién no vio nunca un duro de royalities por su trabajo, y diseñado por Susan Kare, una de las grafistas más famosas experta en interfaces gráficas que ha trabajado para Macintosh, IBM, Microsoft, y otras grandes compañías.

Microsoft decidió incluir el Solitario en la versión 3.0 de Windows como método de aprendizaje para ese gran grupo de usuarios que no estaba familiarizado con las modernas interfaces gráficas para que así cogiesen confianza pinchando y arrastrando objetos. Sin embargo fue una decisión polémica, ya que por culpa del Solitario muchas empresas vieron mermada su productividad puesto que no eran pocos los trabajadores que dedicaban su jornada laboral a jugar con las cartas.





El movimiento ilegal

Hay veces en las que nos veremos atrancados sin salida. Sin embargo si todavía podemos hacer un movimiento más podremos utilizar este truco para poner una carta donde nos venga en gana saltándonos las reglas del juego.

Para explicarlo, qué mejor forma de hacerlo que con un sencillo ejemplo que consta de tres pasos.

PASO 1: El movimiento legal

Para realizar este truco debemos partir de un movimiento legal. El nuestro en este caso será mover la jota de tréboles encima de la reina de diamantes.

PASO 2: Arrastrar sin soltar

Tendremos que pinchar encima de la jota de tréboles y arrastrar la carta encima de la reina de diamantes de la misma forma que si la fuéramos a colocar, pero en este caso no soltaremos la carta (o no levantaremos el dedo del botón izquierdo del ratón, que viene a ser lo mismo). Pulsaremos la tecla “ESC” y cancelaremos el movimiento. La jota volverá a la posición en la que previamente estaba antes de arrastrarla.

PASO 3: El movimiento ilegal

Ahora podremos elegir cualquier carta que deseemos para que ésta se sitúe encima de la reina de diamantes haciendo un simple click encima de la misma. En este ejemplo he elegido el cuatro de corazones, pero podría haber sido otra carta cualquiera.

Las cartas que llegaban de tres en tres llegan ahora de una en una

Si tenemos seleccionado el modo en el que pedimos cartas de tres en tres podemos llegar a un callejón sin salida en el que no nos valga ninguna ya que las que nos interesan se encuentran solapadas.

Pero si presionamos y mantenemos las teclas “ALT“, “CTRL” y “SHIFT” a la hora de pinchar en el mazo para pedir cartas éstas dejarán de aparecer de tres en tres para hacerlo de una en una.

Forzar una victoria

Cuando acabamos el Solitario vemos su final, en el que las cartas caen en cascada dando saltos por la pantalla.

Pero si queremos ver directamente esta animación sin tener que acabar la partida basta con que pulsemos la tecla “2” teniendo las teclas “SHIFT” y “ALT” previamente pulsadas.

Texto: Jimmy
cedido por
www.pixfans.com



Retroanálisis: Mortal Kombat





Finish him!!!

Pensar que un juego de lucha no va a ser violento, casi seria despojar al juego de sus atributos, pero cuando esa violencia llega al gore o al sadismo (para lo que se entendía gore y sadismo en los años 90 dentro del mundo de los videojuegos) la cosa cambia. Mortal kombat fue un autentico terremoto, uno de esas obras que no dejo a nadie indiferente, tanto dentro como fuera del sector del entretenimiento. Pasados 15 años de su lanzamiento, podemos analizarlo fuera ya del halo de polémica que envolvió a toda la saga desde que la primera maquina arcade fuese puesta en un salón recreativo.

Hijo de la polémica.

Que Mortal kombat fue el que puso en boca de todos la violencia en los videojuegos, sobre todo en nuestro país, es por todos sabido, tanto es así que después de este juego y también el Night trap de Mega CD, se creo la ESRB, un sistema por el que todos los juegos deberían llevar un sistema de clasificación por edades según su contenido.

Hay que decir que la violencia está en el mundo desde la existencia de este, por lo que la violencia en el mundo del videojuego ha estado presente desde su mismo nacimiento, hay una extensa lista de juegos que han sido catalogados como ¨indeseables¨ o no apropiados desde dentro o fuera de la industria. Hay casos curiosos como Death Race, ya que el juego fue durisimamente criticado por el hecho de poder atropellar ¨cosas¨ (la verdad no puede definir muy bien los objetos a los que se atropellan). El tema no tendría mayor novedad si la película en cual está basada tuviese la misma trama: Una carrera en la que el atropello de peatones (aunque los atropellen Carradine o Stallone, siguen siendo atropellos) esta a la orden del día, como era de esperar el juego fue criticadísimo, mientras que la película paso sin pena ni gloria. Se podria decir que Carmagedon fue el heredero de los 90 del mítico film.

Juegos Custers Revenge para la Atari 2600 eran ciertamente aberrantes, donde el objetivo del juego era llegar hasta una india amordazada para violarla, títulos como estos hicieron que se mirase al sector de los videojuegos con lupa: Doom, 3d Wolfenstein, Portal 2, Manhunt, La serie Gta, el cancelado Thrill kill, Counter strike, God of war... han sido blanco de numerosas acusaciones de exceso de violencia llegando a ser censurado en algunos países o incluso cancelados totalmente.

El asunto llega a hoy en día, que pese a haber un sistema perfectamente funcional, donde

todos los juegos son completamente identificados e incluso llevan esa información en la caja del articulo, se siguen produciendo numerosas polémicas referente a lo violento y explicito de los títulos que son lanzados en la actualidad.

Mortal Monday.

La historia de Mortal kombat se debe a sus dos creadores: Ed Boon y Jhon Tobias, en un principios su idea inicial era la de contar con el famoso actor de acción Jean Claude Van Damme para realizar un juego de lucha que desbancase del reinado al, por entonces, imbatible Street fighter. Finalmente no se pudo contar con el reclamo del actor, algo que sin duda hubiese sido una gran publicidad para la saga, aun así, uno de los personales es un claro ¨guiño¨, por no decir copia, del musculoso actor Belga, aunque su nombre en el juego fue rebautizado al de Johnny Cage.

Las premisas del juego son claras: debe de ser realista, mostrar toda la crudeza del combate y como no, poner algo de ¨picante¨ dentro de los combates. Ese añadido no seria otro que la ultraviolencia que puebla toda la serie. Para poner todo esto en marcha se utilizan los gráficos digitalizados, para que todo parezca lo mas real posible, tanto personajes y escenarios se hacen bajo esta famosa técnica que ya había sido usada en otros arcades de lucha como Pit fighter.

Los combates se desarrollarían de una forma mas rápida y dinámica que los referentes de la época, además otra de la señas de identidad de la saga seria que para bloquear un ataque habría un botón para ello, dejando de lado el típico movimiento de echar hacia atrás el controlador para cubrirnos.

La ambientación seria mucho mas oscura y tenebrosa que en los juegos de la competencia, empezando por los personajes: desde ninjas asesinos, criminales e incluso el dios del trueno estaban a nuestra disposición, todos ellos se mezclaban en una argumento mas adulto (aunque algo simplón) de lo que nos tenia acostumbrado el genero.

Esta ambientación quedaba claramente marcada en el sonido del juego, donde la música quedaba prácticamente relegada a un segundo plano, tras las voces, gritos y lamentos de los personajes, además del ¨speaker¨ que con voz de ultratumba daba comienzo y final a los combates y marco unas de las frases mas escuchadas en la historia de los videojuego.

Sin embargo todas estas características, no hubiesen tenido tanto éxito sin la presencia de algo que realmente destacase sobre toda la competencia de Capcom y Snk. Para ello se tomó la idea de hacer los combates un espectáculo de sangre y vísceras como en ningún otro juego se había visto nunca. Todos los personajes al ser golpeados emitían abundantes chorros de sangre, estos al caer el suelo quedaban temporalmente en él.

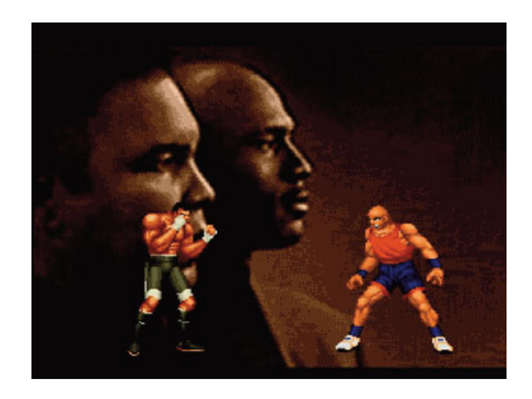
Pero lo mejor estaba por venir, al final del combate el luchador perdedor quedaba unos momentos tambaleándose noqueado, acompañado del grito del speaker ¨Finish Him¨ (remátalo) era el momento de introducir una rápida sucesión de comandos para activar el movimiento de nominado ¨fatality¨ en el que sin ninguna piedad se acababa de forma salvaje con nuestro oponente, como hay ciertas cosas que es mejor verlas que contarlas, el siguiente video contiene todas estas escenas del Mortal Kombat original.

La maquina arcade fue un completo éxito, si era mejor o peor que la competencia daba igual, pero todo el mundo quería experimentar la sensación de la época, todos querían verlo con sus propios ojos y jugarlo con sus



Top Fighter 2000: MK VIII





Repartiendo estopa

Top Fighter 2000: MK VIII es el nombre completo de esta dudosa joya. Desde luego, si MK significa Mortal Kombat, el estilo gráfico del juego que hoy nos ocupa no podría estar más alejado. Relativamente fácil de encontrar, tanto en rom como en cartucho, este título es una verdadera ensalada de luchadores de distintas series. Sorprendentemente, de entre los "piratotes" de lucha que existen para la consola, es de los mejorcitos.

Una vez más, vemos que el esfuerzo en el diseño de cartucho y carátula es escaso. Hay por ahí alguna otra versión, como una que dice 2005 en vez de 2000 incluso en la pantalla de título, y que tiene los textos en chino en vez de inglés, pero que no aporta ninguna novedad al que comentamos hoy (al menos, que yo haya visto).

Lo primero que nos encontramos al iniciar el juego es dicha pantalla de título, con las caras de dos individuos que tal vez nos resulten remotamente familiares. Si esperamos unos segundos, comenzará una curiosa intro en la que descubriremos que son, en realidad, **Michael Jordan y Muhammad Al**i, que harán algunos movimientos característicos (encestar y dar un puñetazo, claro), antes de mostrarnos los *sprites* de los que harán gala en los combates. Interesante.

Podemos elegir entre "*normal mode*" (todo originalidad), versus y opciones, donde se nos permite cambiar el nivel de dificultad, el





número de asaltos (*rounds*) y la duración de éstos. Poca cosa, pero ya es algo. Al menos el cambio de dificultad se nota, que ya es más de lo que pueden presumir otros piratones de lucha. En todo caso, elijamos el modo que elijamos, iremos a la pantalla de selección de personaje, donde nos sorprenderemos del repertorio tan dispar que se nos presenta: **Michael Jordan**, inexplicablemente acortado a "Joden", y editado de Lucky Glauber del King of Fighters 94; **Geese Howard**, cuyo nombre ha sido acortado a "Gees", ripeado de uno de los primeros Fatal Fury; **Ryu** de Street Fighter, en este caso de la serie Alpha; **Goku** (por pintoresco que resulte), birlado de **algún Dragon Ball de SNES; Kyo Kusanag**i, también de King of Fighters; **Cíclope** / Cyclops, del X-Men Children of the Atom de Capcom (o de cualquiera de los sucesivos Versus de la misma casa), acortado a "Cycl"; **Ali**, editado también de otro integrante del Team USA de King of Fighters 94, Heavy D (es calcadito, vamos); y por fin, **Ryo Sakazaki** de Art of Fighting.

Lo cierto es que, a pesar de la disparidad de estilos, este Top Fighter 2000 funciona aceptablemente bien. Sorprende la presencia de Ryu y Cíclope en sus versiones de CPS2 y la definición

bastante decente de la que hacen gala en nuestra Mega Drive. Más aún, cuentan con algunas de sus voces originales que también se oyen razonablemente nítidas teniendo en cuenta las limitaciones de la consola (nunca pensé que escucharía "Optic blast!" en mi Mega)... y de los piratas que han creado esta curiosa mezcla. Geese y Ryo también gritan los nombres de sus técnicas. Seguramente los que se llevan la peor parte en el apartado sonoro son los personajes ripeados (o editados) del KOF: Kyo, Jordan y Ali sólo cuentan con efectos de sonido totalmente genéricos y que ya habremos escuchado en otros no licenciados similares. Por desgracia, Goku ha corrido la misma suerte.

Sin embargo, y a pesar de las carencias que solemos encontrar en este tipo de (sub)productos, se nota que los autores le han echado más ganas. Al menos, cada personaje tiene su escenario propio con el que encaja relativamente bien. Por ejemplo, tanto Geese como Ryo aparecen en escenarios del Fatal Fury 2, mientras que a Ryu nos lo encontraremos siempre sobre un puente que podría haber salido el primer Street Fighter Alpha. Además, cada escenario tiene su propia música, por lo que no oiremos





la misma en distintos escenarios como ocurre en otros no licenciados. Los temas musicales no son de gran calidad, pero con que no sean irritantes podemos darnos con un canto en los dientes. Dos de ellos me suenan de otros piratones chinos, y por ahí aparece también uno del juego de Power Rangers...

Pero seamos claros: todos estos no licenciados de lucha parecen compartir el mismo motor, el mismo control flojo y el mismo recorte de *frames*. Éste es simplemente el menos malo. La mayoría de golpes especiales que podríamos esperar para cada personaje están ahí y funcionan como deben (más o menos), pero el manejo de los luchadores se ha reducido una vez más a un botón para puñetazo y uno para patada, con el tercer botón sin uso. La detección de colisiones, aún no siendo correcta todavía, también va mejor que en **Tenchi Wo Kurau 3** o **The Lord of The Ring**s (otros dos juegos de lucha no licenciados para Mega Drive, bastante más pobres). Hay un recorte de *sprites* como consecuencia de la reducción de movimientos, pero los que permanecen no están mal. Y cabe destacar la inclusión de *supercombos* para todos los personajes.

En resumen, este Top Fighter 2000 se deja jugar bastante bien a pesar de sus carencias. Y es que, a veces, no debemos evaluar estos juegos mediante la comparación con hipotéticas alternativas oficiales, sino observando el esfuerzo que hay detrás. Incluso, en este caso, lo interesante es ver a Ryu, Cíclope, Kyo, Ali y Jordan con un aspecto bastante fiel a sus respectivos originales. Teniendo en cuenta que ninguno de ellos parece haber perdido mucho en su adaptación a una paleta de 64 colores, no podemos evitar imaginarnos lo que aún podría haber dado de sí la Mega Drive en materia de juegos de lucha, ya fuera con más megas, con más tiempo de optimización o con una programación y diseño que aprovecharan de forma inteligente los recursos de la consola.

¿Estaba el límite en Super Street Fighter II? Hombre, yo creo que para nada.

Texto: Carlos J. Oliveros Oña
cedido por
www.hombreimaginario.com

Las cinco claves de Nintendo para 2010





Nuevo año, nuevas ilusiones, nuevas promesas y nuevas metas. Nintendo encara su cuarto año de liderazgo en sobremesa y sexto en portátiles después de un 2009 algo complicado. ¿ Cuáles serán los puntos a mejorar este 2010 ?¿ Qué hará correr ríos de tinta estos próximos doce meses ?¿ Como Nintendo plantará cara a la competencia? Estas son las cinco claves de Nintendo para 2010.

El software de Nintendo

2009 no ha sido el año más prolífico para Nintendo. Este hecho es esgrimido por muchos como prueba de que Nintendo no es la misma que antes. Se esté en acuerdo o desacuerdo, a priori 2010 se prevee mucho más interesante. En terreno portátil, viejos conocidos como los remakes de Pokémon Oro y Plata y la tercera entrega de Golden Sun llevarán la voz cantante. En Wii, el tridente de Nintendo volverá a aparecer (si no fallan las fechas) pudiendo hacer de este año algo glorioso. Metroid: Other M, Super Mario Galaxy 2 y el nuevo Zelda Wii. Amén de la eterna recurrente tercera entrega de Pikmin. Sin embargo, es en política de lanzamientos en los tres territorios y la calidad de ésos juegos de menos renombre dónde Nintendo sí tiene un tareas pendientes.



Wii Vitality Sensor

Los jugones vamos a convertirnos en superhombres, con masa corporal de atleta, coeficiente intelectual de ingeniero nuclear, vista de cirujano y ahora, la tensión de un hippie. Nadie llegó a entender su anuncio en el E3, nadie sabe bien para qué servirá ni como poder sacarle partido (menos Suda), pero lo cierto es que a Nintendo eso le preocupa más bien poco. ¿ Llegará a ofrecer algo realmente nuevo ? ¿ Veremos aplicaciones reales más allá de los previsibles juegos de relajación ?

Iwata promete más detalles en verano, y sacarlo cuantos antes mejor. Y que sea así, porque todos andamos intrigados qué demonios tiene ése pulsómetro que puede hacerlo especial.



La sucesora de DS

Aunque siga incombustible (y si pierde fuelle, pasa por quirófano y listos), son ya seis los años que tiene la primera piedra de la revolución Nintendo. La competencia no hace ademán de querer ser la que de el primer paso a la hora de hablar de nuevos vástagos, es la propia Nintendo que hace pequeñas señales de humo aquí y allá con la futura ¿ DS 2 ?. Incorporación del chip Tegra2 (capaz de mover Quake3 a tope sin esfuerzo), resolución HD, sensor de movimiento y mil rumores más, alimentados en parte por la propia Nintendo. No parece lógico querer jubilar a su niña prodigio antes de hora, pero Iwata las va soltando como quién no quiere la cosa.

Las third parties

Haya sido o no 2009 el mejor año para Nintendo sí lo ha sido para las third parties. Al menos para los usuarios. Ésos tímidos intentos se han convertido en un apoyo total de Sega con su trío hardcore, con EA lanzando sus mejores juegos hasta la fecha, la valiente Marvelous demostrando que querer es poder y con Codemasters y Konami, recelosas hasta el momento, subiéndose al carro. Algunos habrán resultado un poquitín peores, otros han tenido apoyo mediático de segunda, pero hemos tenido más juegazos third party que nunca en Wii. Lo normal es que vaya en aumento este año, pero el balance para muchas no ha sido del todo positivo. Razones muchas, pero el verdadero quid estará en ver si logran darse cuenta de los errores y subsanarlos con más y mejores apuestas o si simplemente maldecirán más a la gran N. Por lo pronto, Red Steel 2 y Monster Hunter 3 ya se asoman para dar esperanza este 2010.

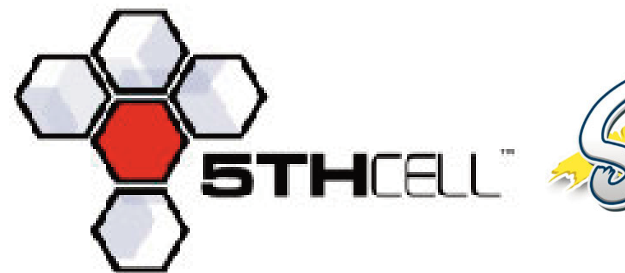
The Legend of Zelda Wii

El juego de juegos. No hay otro. Zelda Wii es el juego de 2010. Y eso que aun no sabemos nada. Porque Aunoma (y toda Nintendo) ha hablado con menos tapujos de los habituales sobre la enigmática nueva aventura de Link.

Y estamos quizás igual que antes. Pero ha sido la comidilla del mundillo durante casi dos meses, brillante movimiento por parte de Nintendo. Que si realista, que si uso del Wii Motionplus, que si la historia tirará por estos derroteros, todo divagaciones. Pero han conseguido una cosa: que pensemos en verde. Que pensemos en Link. Y a finales de año tendremos la tan ansiada respuesta.

TEXTO: VIDS
CEDIDO POR

5th Cell: escribiendo la originalidad





Han hecho uno de los juegos de la temporada. El juego revelación del pasado E3. 5th Cell lleva más de siete años en el negocio, pero es ahora cuando han pasado de ser uno más a ser uno de los estudios de videojuegos de referencia en cuanto a originalidad e innovación. ¿ El secreto ? Ser fieles a su máxima 'sólo juegos originales'. Y nunca dejar de ser ambicioso. Sólo así se consiguen crear juegos en los que los niveles los dibujas tú o en los que lo que escribas se hace realidad. Ellos siguen su pauta, escriben el futuro de los videojuegos. Y así escribieron su último éxito. Scribblenauts, dónde el límite lo pone el punto y aparte.

Tenerlo claro desde el principio

Premio a 'Lo mejor del show' por IGN, Gamespot y Gamespy. ' Juego más innovador' para el portal 1Up. 'Mejor juego portátil' y ' Mejor juego original' en los premios de los críticos. Y así hasta casi una docena de premios más de casi todos los medios especializados de medio mundo. Y eso que aun faltaban poco más de cinco meses para que saliera a la venta. ¿ Como se consigue que un juego portátil de una compañía apenas conocida devore el protagonismo propio de super producciones virtuales ? Buscar la originalidad, ir más allá que los demás. Y ser paciente. Eso lo saben bien Jeremiah Slaczka y Joseph Tringali, cofundadores del 5th Cell hace siete años. No llegan a la treintena, y ya manejan una empresa con más de treinta trabajadores y dos de sus tres incursiones en el mundo de las videoconsolas han sido rotundos éxitos.

No todo ha sido llegar y invadir China en un día. Slaczka y Tringali ya probaron suerte a principios de la pasada década bajo el nombre de Epyx Interactive y con el primer MMO anunciado para Xbox (antes incluso que True Fantasy Live Online de Level -5), Fate. Sus intenciones, hacer un juego similar a Phantasy Star Online, se truncaron un año más tarde. Comenzar con juegos tan ambiciosos en una época en la que apenas comenzaban a dar sus primeros pasos no era buena idea para una compañía novata; por eso y por su espíritu emprendedor innato volvieron a intentarlo dos años más tarde, ahora sí bajo el nombre de 5th Cell en homenaje a uno de los muchos guiones que escribió Slaczka en sus años mozos.

Su corto affaire con los MMO les dio un necesario golpe con el muro de la realidad. Hay que comenzar desde abajo para llegar a la cúspide, y se iniciaron con lo más sencillo y barato que había por entonce: el mercado móvil. Al mismo año de fundarse 5th Cell fueron derechos a la feria del sector por antonomasia, el E3 de Los Angeles. Allí THQ les compró los tres videojuegos que tenían en marcha. No sólo eso, también les fue encargando diversas licencias para móvil como Full Spectrum Warrior, MotoGP o la exitosa película protagonizada por Jim Carrey Una série de catastróficas desdi-



chas de Lemony Snicket. Así cinco años, hasta que se vieron con suficiente experiencia (y dinero) para embarcarse en proyectos de más altura. Pasar a primera división, al mercado de las consolas. ¿ La primera idea ? Un juego a lo Mario Bros dónde el jugador tenía que dibujar sus propios personajes y elementos. Prometedor, pero no lo suficiente para Nintendo, que no les dio la licencia de desarrolladores. Slaczka contactó entonces con su programador experto Marius Fahlbusch, pieza clave en Scribblenauts, para que hackeara una DS y hiciera una demo de su idea para que Nintendo viese que tenían talento y valían para esto. Nueve meses más tarde enviaron ésa demo y Nintendo les dio el sí definitivo. Nacía Drawn to Life; 5th Cell saltaba a la palestra.

La innovación por montera

5th Cell apostó fuerte por su primera aventura a lo grande. Acabaron de establecerse en Belleuve, estado de Washington (los primeros años trabajaban a distancia gracias la avance de las nuevas tecnologías. Las tres cabezas visibles no trabajaban bajo el mismo techo: Slazcka desde Belleuve, Tringali desde Seattle, Flahbusch en Alemania) y durante un año entero vivieron de lo ganado en su etapa móvil. Contrataron a recién licenciados de la universidad DigiPen de Redmond y en 2007, la compañía que confió en ellos desde el minuto uno, THQ, aceptaba editar su primer juego en consolas que veía la luz: Drawn to Life. El resultado se puede resumir en un simple dato: un millón de copias. Slazcka y cía lo habían logrado, y eso les proporcionó una estabilidad necesaria para poder seguir a rajatabla su máxima interna de innovar por encima de todo (y permitirse rechazar ciertos proyectos como un Dranw to Life protagonizado por Bob Esponja). Con varios proyectos sobre la mesa, su siguiente apuesta fue Lock's Quest, un tower defense en 2D dimensiones que sin bien no tuvo tanto reconocimiento por el público (ni tampoco era tan sumamente original), reinventaba con cierto éxito

este subgénero y fácilmente se colocó como uno de los mejores juegos portátiles de 2008.

Mientras pulían los sprites de Lock's Quest, en la cabeza de Slazcka una idea no paraba de rondarle cual mosca cojonera. ¿ Y si lo que que escribieras en la pantalla táctil de una DS se hiciera realidad en la otra ? Dar vida a las palabras, suena fascinante. Pero Slazcka no tenía idea alguna de como implementar eso en un videojuego... hasta que lo consultó con la almohada. En un sueño que tuvo el joven director creativo, se veía a él en un templo maya, con un puzle a resolver y unas inscripciones de lo que debía hacer en un muro. El sueño le dio la llave correcta para abrir el baúl de Scribblenauts y comenzar así a hacer un juego de puzles en el que los jugadores los resuelven escribiendo ellos mismos lo que necesitan. Un Write to Life, o Wordplay como se llamó en un principio, algo tortuoso por cierto. Slazcka le comentó la idea a Flahbusch que enseguida se contagió de la gigante idea de Jeremiah. Y creó el Objectnaut, el motor del juego que hace posible que todo aparezca, se comporte como tiene que comportarse y reacciona ante otros elementos. Si escribes fuego y bombero, automáticamente el segundo reaccionará ante la amenaza e intentará apagarlo. Objectnaut es el corazón de Scribblenauts, y las palabras la sangre necesaria para que bombee. Esto es algo que a Slazcka le costó hacer comprender a su equipo de desarrollo, puesto que la idea de Scribblenauts se iba gestando y haciendo posible a medida que iban desarrollándolo, no estaba ya todo previsto y planificado (aunque evidentemente, tanto Slazcka como Flahbusch tenían la certera, o puede que la fe ciega, que la idea funcionaría).

Desvalijando el diccionario

Más de 22.000 palabras (22.800 concretamente) no son fáciles ni de elegir, ni de introducir. Cada una implementada a mano, y haciendo las pautas necesarias de interacción y reacción con otros elementos. Aunque claro, esto tiene sus limitaciones, no todo reacciona con todo. Puedes poner un gato y un niño y no se ponen a jugar. A fin de cuentas, el tiempo de desarrollo de Scribblenauts (también la ambición del equipo) tiene un límite. El hecho que no fuera hasta el 80% del desarrollo cuando el juego tenía consistencia también puso las cosas difíciles a la hora de testearlo todo. También está el tema de los sinónimos: no todos para referirnos a un objeto en concreto podemos usar la misma

palabra, con lo que ésas 22.000 palabras tienen algo de trampa. Aun así, Slazcka y si equipo introdujeron todo lo que pudieron (dejando de lado objetos bajo copyright u ofensivos), como personajes históricos (Lincoln, Einstein) o guiños a memes de Internet (Long Cat y el resto de gatos). Hay uno especialmente curioso, la referencia a la entrada numero 217 del foro de NeoGaf. En pleno E3 '09 dónde el juego se presentaba por todo lo alto en el stand de Warner Bros Interactive, un forero escribió sus impresiones del juego en plena excitación, diciendo que podías hacerlo todo, como 'invocar un tiranosaurio Rex con una cabina del futuro para acabar con una horda de zombies'. Ése comentario dio la vuelta a la Red y prendió la mecha de la expectación. Todos los medios se fijaron en él (con lo consiguientes premios otorgados durante la feria) y los jugadores también. 5th Cell agradeció este detalle introduciendo en el juego 'Feep' (el nombre del usuario),' Neogaf' y 'Post Dos Uno Siete', apareciendo referencias a la mítica entrada. La anécdota no pasó desapercibida a Edison Yan, ilustrador del juego y responsable de los gráficos, que plasmó la bizarra descripción de Feep en un dibujo promocional oficial del juego.

Para todo el mundo

5th Cell tiene claro que no piensan hacer juegos genéricos. Ni tampoco centrarse en un único público. Haciendo un o dos juego(s) por año requiere que sean un éxito garantizado para mantener la independencia de la compañía, y aunque eso para muchos sería apostar sobre seguro y no arriesgar innovando, para Slazcka y su troupe significa ir a por todas, tener como objetivo el público más amplio posible. De ahí que en Scribblenauts haya dos tipos de misiones: las de acción y las de puzle. Puedes llegar hasta el último nivel sólo haciendo las de un tipo si lo prefieres. Se hizo tal separación para agradar tanto al publico jugón con las de acción como al publico general con las de puzle. Éstas últimas supusieron un esfuerzo extra para el equipo que los diseñaba, como hacerlos lógicos y sencillos para todo el mundo sea de la región que sea, porque puede que cosas evidentes para los diseñadores no lo sean tanto para alguien que se anime a probarlo en la otra punta del mundo. Hacerlos sencillos e intuitivos fue la clave, aunque aumentan de dificultad según vayas progresando.

Sin palabras

Durante año y tres meses, Jeremiah Slazcka, Marius Fahlbusch, Matt Cox (en calidad de codiseñador) y un equipo de más de 25 integrantes estuvieron dando forma y sentido a uno de los juegos más ambiciosos que se han hecho nunca. Meses antes de ver la luz, aquellos que lo descubrían por primera vez en el último E3 llegaron a no creerse lo que estaban viendo, o más viendo jugando, llegando a declarar 'es el mejor invento desde el pan de molde'. Palabras mayores. La epopeya lingüistico-virtual de 5th Cell no impidió que desarrollaran y lanzaran al mercado simultáneamente la secuela de Drawn to Life: A New Chapter. ¿ Por qué hicieron la secuela cuando teóricamente va en contra de sus principios ? Porque del mundo de Drawn to Life aun se tenía mucho que decir, especialmente en la historia (algo secundario en Scribblenauts. El único objetivo es alcanzar la Starite. Fue una decisión deliberada). De A New Chapter sólo se encargaron de la versión para DS, no la de Wii que rechazaron. Jugando al abogado del diablo, podrían haberlo hecho a causa de que el estudio no tiene más de cuarenta internos, pero creyendo en las palabras llenas de ilusión de Jeremiah fue simplemente porque no creían en una versión del juego para Wii, aunque respetan la postura de THQ de realizarla con o sin ellos.

El futuro es prometedor para 5th Cell. Consideran que ya lo han hecho todo en portátiles, y que su salto ahora es la sobremesa,. Que se conozca, Xbox Live Arcade es su primer asalto, aunque tienen varios proyectos sobre la mesa e incluyen a Wii. ¿ Puede que un nuevo Scribblenauts ? Dependerá de si Slazcka y su equipo consideran que tendría sentido. Entonces se encargarán ellos, sino seguramente suceda lo mismo ocurrido con Drawn to Life y Warner Bros delegue la responsabilidad a otro estudio, porque más aventuras de Maxwell están casi confirmadas con el tremebundo éxito de crítica y de ventas de Scribblenauts. Sean cuales sean sus próximos proyectos una cosa está clara: En 5th Cell son ellos los que escriben y dibujan su futuro.

TEXTO: VIDS
CEDIDO POR LAGRANN.COM

Limpiando los pines de un cartucho de SNES

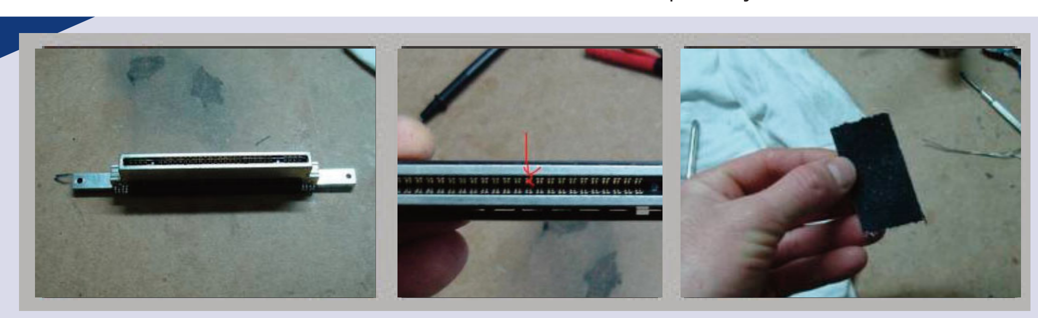
Siguiendo con la línea de mantenimiento y restauración que iniciamos la semana pasada, este mes os voy a enseñar a hacer una pequeña limpieza a los pines de nuestras queridas Super Nintendos



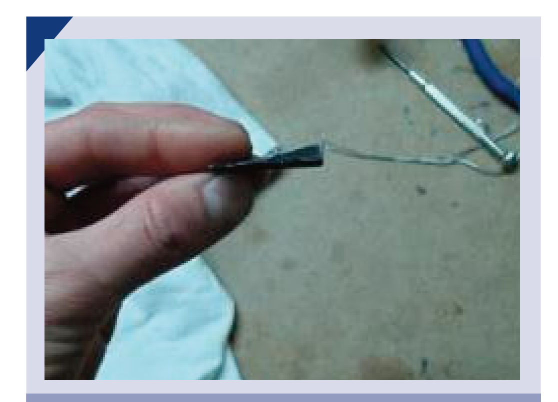
Para poder limpiar a fondo los pines, es necesario acceder al zócalo de la consola. Para ello habrá que usar el método del boli bic

Una avería muy frecuente en las consolas de cartucho son los fallos de lectura. Esto, básicamente viene dado por la suciedad ya sea del zócalo de la consola o del conector del propio juego. En este apartado nos vamos a centrar el zócalo de la consola ya que es la parte que más sufre y por tanto la que más se ensucia.

Aunque en este caso nos centraremos en la Super Nintendo, este método es perfectamente válido y aplicable al resto de consolas que incorporen un slot de carga para sus juegos. Sólo debemos antender a los tres pasos básicos de la limpieza de slot. Estos son: Rasgar los pines para que queden brillantes de nuevo, pasarle un pincel seco o soplar para que salgan las posibles virutas restantes y aplicarle alcohol con un pincel de plástico para dejarlo reluciente.



Con el zócalo bien desmontado, y con un trozo de lija de grano fino, debemos rasgar los pines hasta que recuperen su brillo. Sed concienzudos en esta fase



Si dobláis la lija por la mitad, ésta cogerá un grosor que os permitirá introducirla en los pines del zócalo

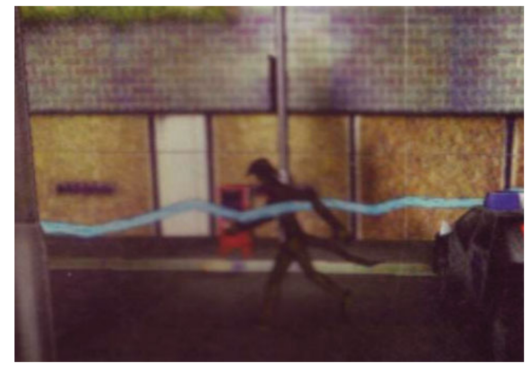


Aprovechando la doble cara de la lija en esta posición, lijar con insistencia, pero con cuidado, hasta limpiarlos

Frotaremos los pines con un pincel seco, para a continuación rematar la faena vertiendo alcohol sobre un pincel de plástico. Con ésto nos aseguraremos que los pines de nuestro zócalo vuelvan a leer casi como el primer día

N64: Juegos que no vieron la luz





Parte 1

Desde Kaos2K.com os ofrecemos este reportaje por partes de aquellos títulos o proyectos que se quedaron a medio camino y que finalmente el público de la época no pudo disfrutar en sus preciadas Nintendo 64. Cada mes podreis leer una nueva entrega en la que repasamos los juegos "unseen" más interesantes de la consola de 64 bits de la Gran N. Poneos cómodos y disfrutad.

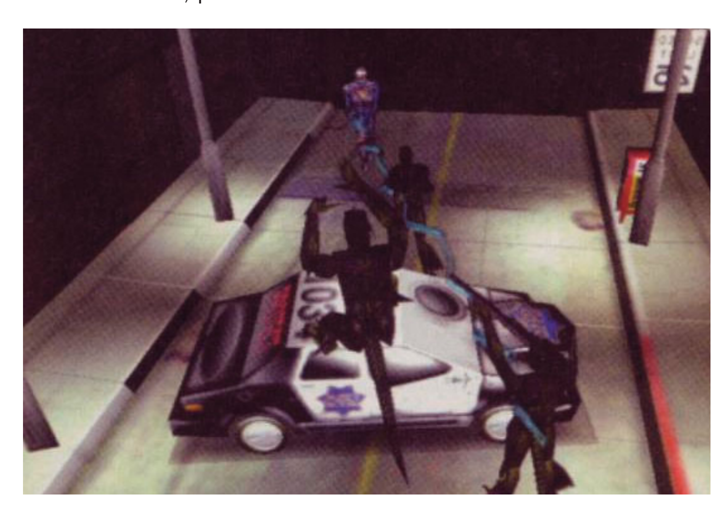
Thornado 64 (Turrican 64)

Thornado 64 era la nueva versión del famoso Turrican destinado a los 64 bits de Nintendo. Debido a problemas legales y falta de acuerdo, no se pudo utilizar el título Turrican 64 como se planeó en un principio.

El juego de acción en tercera persona estaba siendo desarrollado por Factor 5 (La misma compañía que desarrollo el existoso Star Wars: Rogue Squadron) y como novedad importante pretendía incluir toques a lo "Metroid" en esta nueva entrega de la saga. Por desgracia, lo único que al final desarrollaron fué un prototipo temprano más cercano a una tech demo que a un código jugable.

Estaban propuestos 8 niveles de acción mezclando disparos y puzzles en los que los 2 protagonistas (hombre y mujer) debían avanzar para completarlos. La banda sonora y ambientación correría a cargo de Chris Huelsbeck.

Tras la cancelación del título en Nintendo 64, probablemente debido que Factor 5 quiso centrarse en perfeccionar Rogue Squadron , la compañía quiso lanzarlo en Gamecube pero desafortunadamente el desarrollo en los 128bits también fué abandonado.





Mother 3 (Earthbound 64)

Mother 3 (Earthbound 64, su nombre fuera de Japón) era la secuela de los famosos RPG Mother 1 y 2 que estaba destinado a salir en Super Famicom en 1994. Sin saber porqué el desarrollo fué transferido a 64DD , el curioso add-on para Nintendo 64 que no llegó a nuestras fronteras, cambiando su nombre por el de Mother 3: Fall of the Pig King. Debido al poco éxito del 64DD sus desarrolladores decidieron nuevamente transferir el desarrollo a Nintendo 64 mientras que planearon dejar la versión de 64DD como una posible expansión del título con funcionalidades extra como la de usar Mario's Artist para personalizar los rostros de los protagonistas.

Durante el tiempo que la compañía estuvo trabajando en esta nueva versión se encontró con numerosos problemas para poner a punto el motor 3D del juego ya que su experiencia se limitada a los escenarios 2D de las consolas de 8 y 16-bit, a causa de ello Earthbound 64 sufrió numerosos retrasos en su salida respecto a la fecha original y finalmente fué cancelado.

El juego salió finalmente para Gameboy Advance en 2006 (evidentemente ya no estaba desarrollado en 3D) aunque solo en tierras niponas. Ante la negativa de Nintendo de localizar el juego en américa o Europa, tuvieron que ser los fans los que se "currasen" una traducción primero al inglés y finalmente al castellano del mismo que podeis encontrar aún hoy en día por la red.

Según rumores recientes, una complicación o remake de los Mother originales podría ver la luz algún día en Nintendo DS.

Texto: Ángel Navedo Sequeiro (Kaos2K) cedido por nuestro colaborador kaos2k.com



Cel Shading

Cosas que hacen gracia con videojuegos









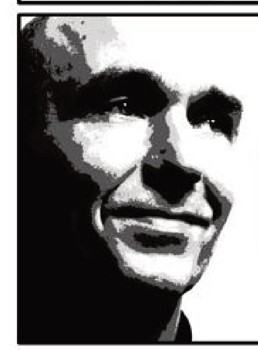


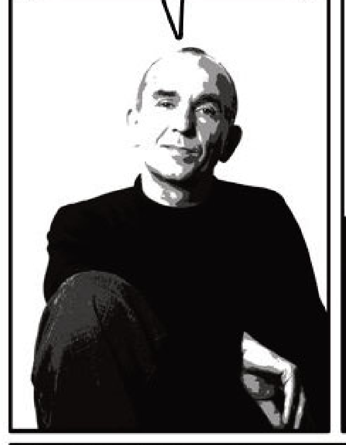


WWW.TORTUGASRADIOACTIVAS.COM

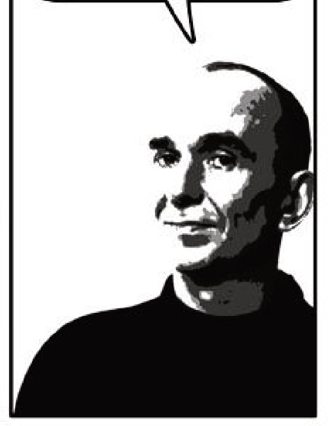
¿y tú me preguntas que es el hype? Peter … el hype eres tú.



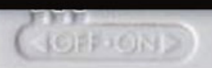












DOT MATRIX WITH STEREO SOUND

BATTERY

games
tribune
magazine

Nintendo GAME BOY™



